DER | INOFFIZIELLE | LEITFADEN | FÜR | NINTENDO | SEGA | SONY | DNS | PC

GAMESLAND®

JANUAR/FEBRUAR 2001

Präsentiert

POKÉMON

UND ALLE TV STARS

4

DM 5,00
Ös 40
Sfr. 5
Lit. 5.000
Ptas. 495
Lfr. 122
Hfl. 6,50
Bfr. 122
Fmk. 26

KOMPLETTER WALKTHROUGH für GAME BOY SILBER & GOLD

DIE DEX VON POKÉMON DIGIMON DRAGONBALL SPEZIAL

DAS KALENDERPOSTER FÜR 2001

EXKLUSIV!!! DIE DRAGONBALL-KARTEN

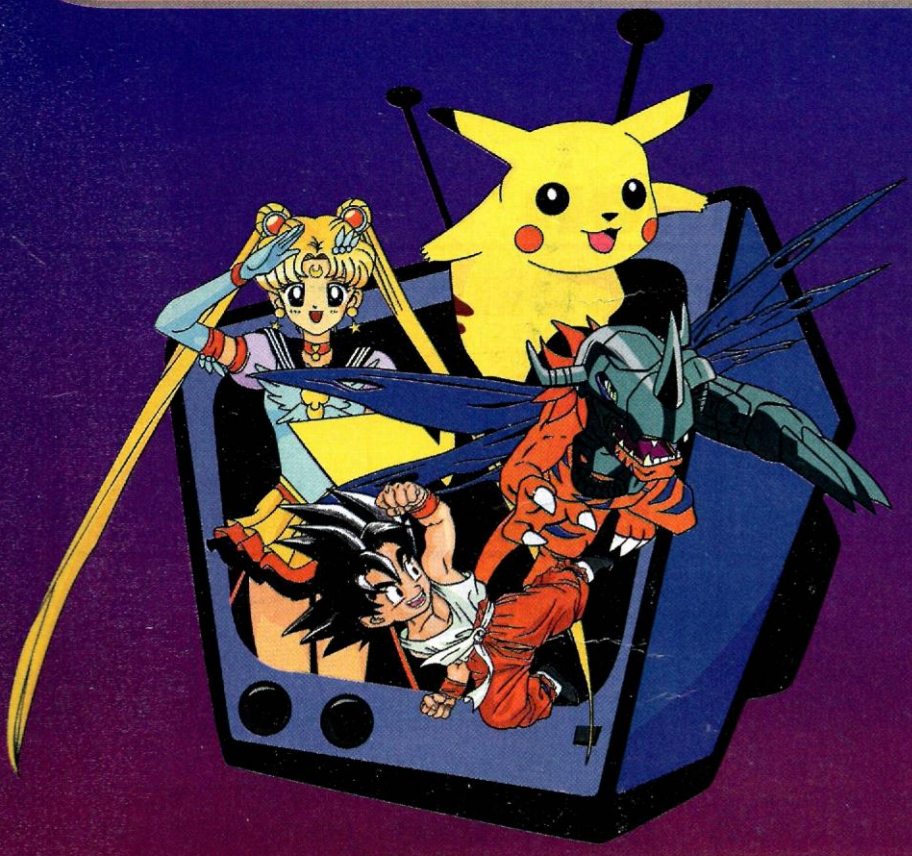
4 395272 305004 04

100% Unabhängig

GUTE TRICKS FÜR GAME BOY, N64, PSX

GAMESLAND®

GAMESLAND®



Natürlich habt Ihr mit Ungeduld auf diese neue Ausgabe von GAMESLAND gewartet und wir haben viele Neuheiten und Überraschungen in dieses Heft gepackt.
Vor allem haben wir uns entschlossen, Eure Fähigkeiten und Euer Wissen mit einigen Quizfragen und Spielchen über die Pokémon- und die Digimon-Welt auf die Probe zu stellen.
Außerdem haben wir und in dieser Ausgabe einem ganz besonderen Liebling von Euch gewidmet: SAILOR MOON...
Und dem beliebtesten Manga der Welt: DRAGONBALL! A Propos, wir sind geehrt Euch mitzuteilen, dass wir Euch als allererste den DRAGON-DEX mit allen Darstellern der unendlichen Saga präsentieren!!
Für die Expertentrainer unter Euch dürfen natürlich die vollständigen DIGI-DEX und POKE-DEX nicht fehlen. Und wer Tests liebt, für den wartet ein wunderbarer Test, mit dem Ihr Euren Charakter durch die Pokémon feststellen könnt.
Für die Leckermäuler unter Euch gibt es sogar ESSBARE POKÉMON!!
Was die Spiele betrifft, präsentieren wir Euch die Karten des TEAM ROCKET, der bösartigen Gruppe übelster Trainer.
Für den GAME BOY haben wir eine SPEZIALRUBRIK in diese Ausgabe eingefügt, die allen Tricks für SILBER UND GOLD gewidmet ist.
Für N64 behandeln wir das Pokémon PUZZLE GAME und für Playstation die Spiele Dragonball und Digimon mit einigen sympathischen Tricks.
Was? Das reicht noch nicht?!?
Nun gut, wir haben natürlich auch an Weihnachten gedacht und ein lustiges Spiel eingefügt, mit dem Ihr das „passende" Geschenk für Eure Lieblinge finden könnt. Natürlich eignet es sich auch prima dazu, das geeignete Geschenk für Eure Freunde und Familie zu finden.
Nun bleibt uns nichts anderes mehr, als Euch ein wunderbares Neues Jahr zu wünschen!!!
WIR WERDEN DA SEIN... UND IHR?

GAMESLAND wird von KINLAKE LDA, Avenida Arriga 77 - Funchal Madeira veröffentlicht. KINLAKE LDA nimmt von Game Boy, Game Boy Color und N64 Kenntnis und erkennt sie als Copyright und Trademarks an. Wir danken allen Verteilern, Verlegern, Entwicklern und Lizenzträgern für ihren Beistand, um die Veröffentlichung dieser Zeitschrift zu ermöglichen.

Bildmaterial: Bandai-Toei-Fuji-Sony-WB-Tops-BMG-EMI-Virgin-Wizard of the Coast-Winterland-Hasbro
Verantwortlicher: Manuel Rodriguez
Vertrieb: SPECIAL INTEREST Waldstraße 70 D-63128 Dietzenbach - Deutschland

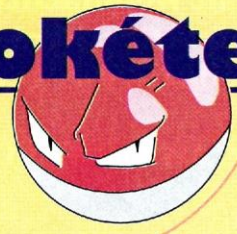
GAMESLAND®

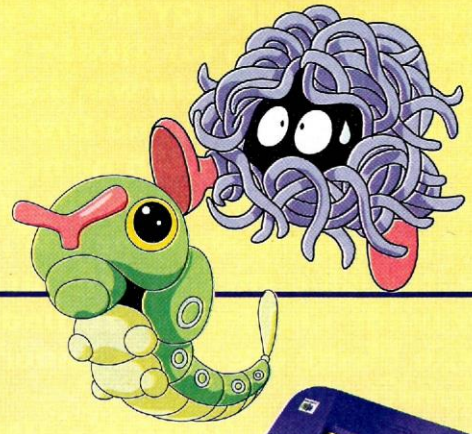
6. Pokémon zum Essen

8. Silber und Gold Walkthrough

16. Sailor Moon

20. Team Rocket





24. Poketest

26. Videogame Superstar

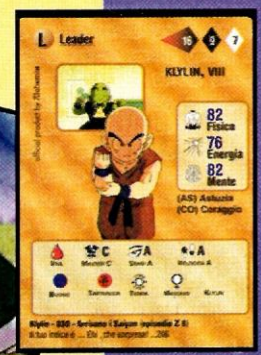
30. DragonBall Karten

34. Pokémon-Weihnacht

36. Pokédex

44. Digidex

47. DragonBalldex



POKÉMON ZUM ESSEN

Wusstet Ihr, liebe Freunde, dass die Japaner den Mut gehabt haben, ein PIKACHU-AUFLAUF in Konservendose herzustellen und im Supermarkt zu verkaufen?! Vielleicht läuft unseren kleinen japanischen Freunden beim Gedanken das Wasser im Mund zusammen, aber alleine die Vorstellung, den armen lieben Pika zu verspeisen, macht uns ganz schwindelig. Da bleibn wir doch lieber bei sicheren und sympathischeren Erzeugnissen. Hier kommt ein Festschmaus für echte Pokémon-Fans...

Beginnen wir den Tag mit einem wirklich speziellen Frühstück

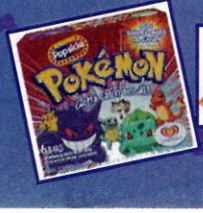
KELLOGG'S CORN FLAKES sind nicht nur lecker, sondern sie machen auch die Eltern glücklich, außerdem enthält jede Packung eine Überraschungstüte mit Sammelaufklebern der Pokémon-Serien Rot, Blau und Gelb.

Pokémon-Saucen

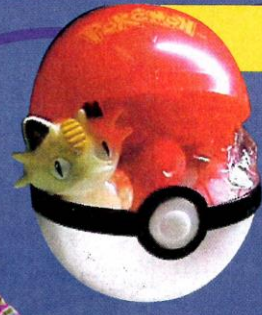
Habt Ihr überhaupt keine Lust Euer Fleisch zu essen, dann fügt doch einfach eine der zahlreichen Saucen hinzu, die jede einem anderen Pokémon gewidmet sind. Aber aufgepasst, wählt den Pokémon mit dem richtigen Geschmack!! Die Tüten sind in Fachgeschäften für japanische Lebensmittel zu finden.

Leckereien

Für die Leckermäuler gibt es auch phantastisches Wassereis, Lutscher oder Kaugummi mit unseren lieben Pokémon. Die kann man inzwischen überall in zahlreichen Versionen finden.



Candy Ball



Lollies

Brause

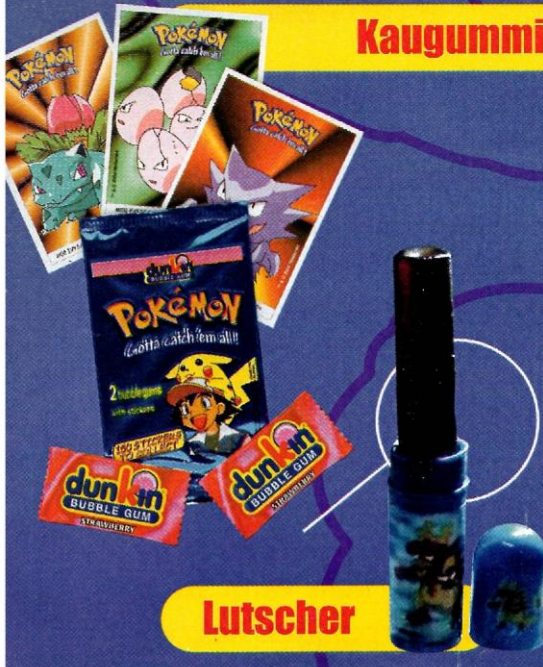
Feste

Ihr wollt eine Party veranstalten? Dann verwendet doch Papierservietten, Teller, Becher und Tischtücher mit Themen aus der Pokémon-Welt! Handelt es sich um Euren Geburtstag, dann lasst Euch doch von Eurer Mutter eine Pikachu-Torte besorgen!!! Dazu benötigt Ihr nur eine gute Abbildung von Pikachu und einen Konditor in Eurer Gegend, der sie aus Zucker auf die Torte kopiert! Das wird ein Fest! Aber aufgepasst, die Kerzen müssen auf jeden Fall gelb sein!!!

Picnic

Habt Ihr ein Picnic mit Eltern oder Freunden vor, dann geht nicht ohne Euer komplettes Picnic-Set fort, das Gabeln, Messer, Löffel und Servietten umfaßt. Alles natürlich von den Pokémon signiert!!

Kaugummi



Lutscher

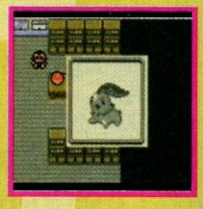
Geschenkidee

Für die ganz verrückten Fans unter Euch eine SUPER LUSTIGE Idee!!!
Das Pokémon-Toilettenpapier mit Pikachu dem Superstar!!!
Stellt Euch vor, sogar im Badezimmer werdet Ihr an Eure geliebten Pokémon erinnert!
Wünscht es euch von Tante oder Onkel, aber schenkt es auf keinen Fall Euren Eltern, sonst werden die noch hysterisch!!!

Silber und Gold Walkthrough

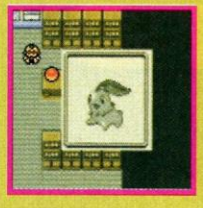
Okay, hier nun der Walkthrough... Zuerst musst Du die Uhrzeit eingeben . Das ist deshalb wichtig, weil es in Silver und Gold auch Tag und Nacht gibt und es sich an Deine derzeitige Uhrzeit angleicht. Beginn des Spieles ist:

WAKABA TOWN



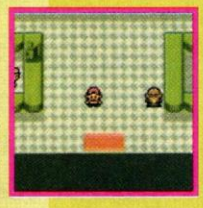
Geh runter ins Erdgeschoß und rede mit Deiner Mutter. Sie wird Dich nach dem Wochentag fragen und Dir Dein PokéGear geben. Jetzt gehst Du zu dem Haus ganz links oben, das ist das Labor von Professor Utsugi. Dort darfst Du Dir eines von drei Startpokémon aussuchen, von links nach rechts gibt es: Hinorashi (Feuer), Waninoko (Wasser), Chikoriita (Grass). Nimm z.B. Waninoko. Bevor Du gehst bekommst Du einen Trank von Utsugis Assistenten. Der Professor hat Dich zu Prof. Eich geschickt, von dem Du Deinen Pokédex bekommst.

YOSHINO CITY



Als nächstes führt Dich Dein Weg nach Yoshino, das liegt im Westen (links). Auf dem Weg dorthin sollte Dein Pokémon bis Level 10 hoch trainiert werden. Du hast noch keine Pokébälle, also kannst Du noch keine Pokémon fangen. Aber mach Dir darüber keine Gedanken, das kommt schon noch. Wenn Dein Pokémon ohnmächtig wird, dann geh zurück zu Prof. U. und lasse es dort heilen. Wenn Dein Pokémon Level 10 hat, dann geh weiter nach Westen bis Du endgültig in Yoshino ankommst. Sprich mit dem Alten Mann am Eingang und er wird Dir die Stadt zeigen, wenn Du "ja" sagst. Außerdem wird er Dir am Ende eine Karte geben, das ist viel wichtiger. Die Karte kannst Du über Deinen Pokégear ansehen. Geh nach Norden in das Haus, dort bekommst Du eine "Spirit Fruit" von einem Mann. Es gibt verschiedene "Spirit Fruit" im Spiel, einige heilen, andere heben die Wirkung von Giften oder Paralyse auf. Man kann sie in diesen großen Früchten finden. Man kann sie einem Pokémon geben und wenn es dann eine bestimmte Anzahl von Trefferpunkten hat, wird es

automatisch die Frucht benutzen. Geh weiter nach Osten und dann nach Norden zum Pokémon Haus. Dort bekommst Du ein Ei und den Pokédex von Eich. Er wird Dir auch etwas von Kogane City erzählen und Dein Pokémon heilen. Geh wieder raus und Du bekommst einen Anruf von Utsugi. Er sagt, dass Du unbedingt ganz schnell zurück zum Labor kommen musst, weil etwas furchtbares passiert sei. Du machst Dich also auf den Weg

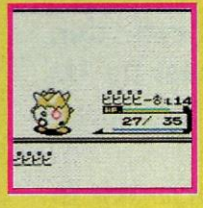


ZURÜCK NACH WAKABA:

Unterwegs triffst Du auf jemanden und zwar wenn Du Yoshino Richtung Wakaba verlässt. Sie fordert Euch zum Kampf heraus. Der Kampf dürfte, da Dein Pokémon auf Level 10 ist nicht so sehr schwer werden. Falls es dennoch nötig ist, geh hinterher ins Pokémon-Center und lasse Dein Pokémon heilen. Danach geht's wieder zurück nach Wakaba ins Labor. Dort angekommen musst Du Deiner Rivalin einen Namen geben, ich hab sie Lily genannt. Vom Assistenten bekommst Du endlich Pokébälle und zwar fünf Stück. Der erste Mann, den Du außerhalb der Stadt triffst will Dir erklären, wie man sie benutzt, Du kannst getrost "Nein" sagen.

KIKYOU UND DER FLÜGELORDEN: (ORDEN 1):

Okay, jetzt wäre ein guter Zeitpunkt ein paar Pokémon zu fangen. Otachi wäre eine gute Wahl, aber man kann es nur am Tag fangen. Warum Otachi? Nun, es kann nicht nur ZERSCHNEIDER sondern auch noch SURFER lernen. Taubsi (Pidgey) ist auch keine schlechte Wahl. Und dann noch Kleinstein (Geodude). Mindestens einen Slot solltest Du jedoch frei lassen. Also auf nach Kikyou und zur Arena. Die Mitglieder benutzen Flugpokémon. Sie sind nicht so schwer zu besiegen, wenn Deine Pokémon gut trainiert sind. Der Flügelorden macht die Attacken Deiner Pokémon stärker und Du kannst Flash jederzeit benutzten. Du bekommst außerdem noch TM31 "Sandhölle" (Sand Hell). Das ist vielleicht die stärkste Sandattacke überhaupt.Utsugi wird Dich hinterher anrufen. Dein Ei ist jetzt bereit. Geh ins Pokémon-Center und rede mit seinem Assistenten. Wenn er Dich etwas fragt, sage "ja" und Du bekommst Dein Ei. Du musst es eine Weile mit Dir herumtragen, dann schlüpft Togepi raus. Geh nun nach Norden in den Tempel.



Kämpfe Dich nach oben durch und dort dann mit dem Tempelmeister. Nachdem Du ihn besiegt hast bekommst Du VM BLITZ.

HIWADA UND DER INSEKTEN-ORDEN (ORDEN 2):

Geh jetzt nach Süden durch die Höhle nach Hiwada. Geh unterwegs ins Pokémon-Center und sprich mit dem Fischer, Du bekommst dann eine Angel. Sprich auf jeden Fall mit Gantetsu, dem Pokéballhersteller im Norden der Stadt. Er wird Dich bitten, die Slowpokes zu retten. Danach verlässt er das Haus. Geh jetzt zum Stadteingang und in das Loch, das von einem Mann blockiert wurde. Gantetsu wird dort sein. Besiege Team Rocket und Gantetsu wird Dir so dankbar sein, dass er Dir einen "Lureball" gibt. Geh jetzt zur Arena und besiege den Arenaleiter um den Insektenorden zu bekommen. Damit kannst Du Pokémon über Level 30 kontrollieren und ZERSCHNEIDER (Cut) benutzten. Du bekommst außerdem TM 49 "Renzokugeri", das ist eine

Art Kratzerattacke.Geh ins Pokémoncenter und lasse Deine Pokémon wieder auf Vordermann bringen. Danach gehst Du nach Westen durch das Tor. Deine Gegnerin wird wieder auftauchen. Sie ist diesmal wesentlich stärker, aber wenn Deine Pokémon gut trainiert sind eigentlich kein Problem.

KOGANE UND DER NORMAL-ORDEN (ORDEN 3):

Geh in den Wald, dort spielst Du dann das Spiel "Fang das Porenta" und bekommst von einem Mann ZERSCHNEIDER (Cut) als Dank. Schlag Dir jetzt Deinen Weg nach Norden durch bis nach Kogane. Sieh Dich erst mal ein bisschen in der Stadt um und geh nicht gleich in die Arena. Du solltest in einem unterirdischen Gang eine Brieftasche finden. Im Fahrradladen bekommst Du ein Fahrrad. Geh in den Radio Tower (im Westen, ein großes Gebäude) und sprich mit der Frau rechts. Beantworte alle Fragen richtig und Du bekommst die Radiokarte. Jetzt kannst Du das Radio vom PokéGear aus erreichen. Es ist Zeit für die Arena, denke ich. Deine Pokémon sollten auf Level 25 oder höher sein. Die Arenaleiterin heißt Akane und benutzt ein Pokémon (Miratanku), das sehr viele KPs und ziemlich harte Attacken hat, deshalb sollten Deine Pokémon genug Ausdauer haben. Wenn Du gewinnst bekommst Du den "Normal-Orden". Sie wird ihn Dir nicht gleich geben, aber wenn Du sie noch einmal ansprichst, dann macht sie's doch noch. Damit kannst Du STÄRKE (Strength) benutzten. Außerdem bekommst Du noch TM 45.

ENJU UND DER PHANTOM-ORDEN (ORDEN 4):

Geh aus der Arena raus und in das Haus oben rechts. Sprich mit der Frau bei den Blumen und Du bekommst irgend so einen Trank oder so was. Geh jetzt durch das nördliche Tor und weiter bis Du zu einer Gruppe von Bäumen kommst. Untersuche den Trank, den Du bekommen hast und sage dann "ja". Es verwandelt sich in ein Pokémon (Usokii) und greift Dich an. Jetzt kannst Du es fangen (evtl. den Lureball benutzten). Etwas weiter rechts ist ein Mann. Wenn Du ihn besiegst bekommst Du TM 08, mit dem Du die zerbrochenen Steine, die Dir im Laufe des Spiels begegnen, zerstören kannst.

Geh jetzt nach Enju. Dort triffst Du wieder auf Deine Gegnerin (diesmal ohne Kampf). Geh in das Haus links neben dem Pokémoncenter und sag "ja", dann bekommst Du den Detektor. Geh jetzt in das Haus nördlich vom Pokémoncenter (das mit den Tanzdamen). Besiege sie alle (sie benutzten alle Evolutionsstufen von Evoli) und sprich mit dem Mann. Er gibt Dir dann SURFER.

Geh jetzt in die Arena und besiege den Leiter (er benutzt Geisterpokémon) um den Phantom-Orden zu bekommen. Damit kannst Du Pokémon bis Level 50 kontrollieren und SURFER benutzten. Du bekommst auch noch TM 30 "Schattenball" (Shadow Ball).

Nun geht's weiter in den Tempel oben links. Dort triffst Du mal wieder auf deine Gegnerin. Zerbrich die Steine und lauf ein wenig herum. Irgendwann findest Du ein paar Treppen und drei Pokémon, die aber wegspringen.

ASAGI

Im Westen liegt Asagi. Unterwegs kommst Du an einer Mirutanku-Farm vorbei. Eines der Pokémon dort ist krank. Wenn Du ihm acht bis zehn Spirit Fruits gibst, wird es ihm bald besser gehen. Dann kannst Du im Haus mit der Mutter reden und Du bekommst ein TM. Vom Vater kannst Du Milch kaufen, die wie ein Trank wirkt und HP aufstockt. Die TM und die Milch sind aber nicht ganz so wichtig, also das kann man mehr als Zusatz einstufen.
In Asagi findest Du die Arena leer vor. Klettere den Leuchtturm hoch (das große Haus, versteht sich) und sprich mit Mikan auf dem Dach. Ihr Pokémon ist krank und Du sollst die Medizin holen. Geh also wieder raus und in das Haus kurz vorm Strand. Dort sitzt ein Seemann, der Dir STÄRKE gibt.

TRABAN UND DER SCHOCK-ORDEN (ORDEN 5):

Zur nächsten Stadt, Traban, geht's nur mit Surfer, also rauf aufs Pokémon und los geht's. Besiege den Arenaleiter um den Schock-Orden zu bekommen. Damit kannst Du Pokémon bis Level 70 kontrollieren. Du erhältst außerdem noch TM 01 "Explosive Punch".
Sprich mit der Frau vor der Arena um FLIEGEN zu bekommen. Geh dann in das allerletzte Haus von Taben und sprich mit dem Mann, er wird Dir eine Medizin geben.

ASAGI UND DER STAHL-ORDEN (ORDEN 6):

Und, was machen wir jetzt mit der Medizin? Richtig, wir surfen zurück nach Asagi, wo wir gerade erst waren und gehen wieder in den Leuchtturm. Sprich mit Mikan und sie wird in die Arena kommen. Besiege sie und Du bekommst den Stahl-Orden. Dadurch werden Deine Pokémon besser im Angriff und Du bekommst auch noch TM 23 "Iron Tail" (hat sie selbst auch im Kampf eingesetzt).

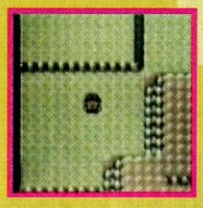
CHOJU UND DER EIS-ORDEN (ORDEN 7):

Geh nach Westen um nach Choju zu kommen. Ein Mann blockiert die Arenatür. Geh also erst mal nach Norden und besiege den Roten Garados. Wenn Du das gemacht hast, sieh Dich etwas um, da muss ein Zeichen stehen. Wataru wird sich das Schild ansehen und wenn Du mit ihm sprichst, verschwindet er wieder. Geh zurück nach Choju und in den Laden. Wataru wird dort sein und Dir den Weg ins Team Rocket Hauptquartier zeigen. Geh rein und besiege den Forscher am Computer. Untersuche dann den PC und stell den Schalter auf "an". Geh in das nächste Stockwerk und Du triffst schon wieder auf Wataru. Er wird Deine Pokémon heilen. Besiege alle von Team Rocket um das Passwort zu bekommen (Du musst nicht mitschreiben, das geht automatisch). Wenn Du das Passwort hast, dann kannst Du das Tor öffnen. Geh in den Raum, wo der Boss ist und besiege ihn, sprich ihn noch einmal an um das endgültige Passwort zu bekommen. Geh wieder in das Stockwerk mit der großen

Maschine und durch das Tor. Besiege Team Rocket (Wataru wird Dir helfen) und geh bis in den Generatorraum. Wataru gibt Dir VM 06 (Whirlpool). Damit kannst Du Whirlpools füllen...
Der Mann steht jetzt nicht mehr vor der Arenatür und Du kannst rein und dir den Eisorden verdienen. Außerdem bekommst Du noch TM 16 (Numbing Wind)

KOGANE UND DER RADIOTURM:

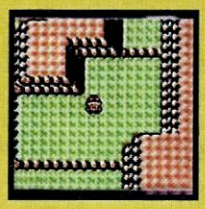
Du hast jetzt also sieben Orden und Utsugi ruft Dich mal wieder an. Es gibt Schwierigkeiten im Radioturm in Kogane und Du sollst da hin. Geh also in den Radioturm und besiege Team Rocket. Auf einem der Stockwerke ist ein Tor, das Du erst einmal ignorieren solltest. Kümmere Dich zuerst um den Boss ganz oben, dort bekommst Du dann auch einen Schlüssel - für ein anderes Tor. Verlasse den Turm und geh nach Norden durch den Unterirdischen Gang (dort hattest Du



diese Geldbörse gefunden). Mach die Tür auf und geh rein. Deine Rivalin taucht auf und greift Dich an. Nimm die Schlüsselkarte von dem Mann, der in einem der Stockwerke gefangen ist und betritt damit den Aufzug, der Dich schließlich in einen Shop führt. Geh jetzt wieder in den Radioturm und zu dem Tor, das vorher verschlossen war. Besiege mal wieder Team Rocket und damit bist Du hier fertig.

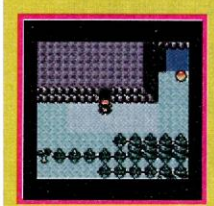
FUSUBE UND DER RASENDE-ORDEN (ORDEN 8):

Geh wieder zurück nach Choju und dann nach Osten bis Du nach Fusube kommst (Du musst durch eine Höhle durch). VM 07 (Wasserfall) ist in der Höhle (in etwas, das wie ein Pokéball aussieht). Such danach, Du brauchst es bald. Geh nicht ohne diese VM aus der Höhle.
Besiege dann Ibuki in der Arena. Keine Sorge, sie rückt ihren Orden nie so schnell raus. Geh jetzt hinter die Arena und surfe durch die Höhle. Dort findest Du einen Ball mit einer Feder. Ibuki taucht auf. Sie gibt Dir dann den Orden. Damit kannst Du alle Pokémon kontrollieren. Du bekommst außerdem noch den Dragon Blizzard (TM 24).

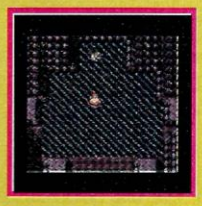


AUF ZUR LIGA

Es ist Zeit für die Liga, findest Du nicht? Geh also aus der Höhle raus und Utsugi stört Dich mal wieder mit einem Anruf. Geh zu ihm und Du bekommst den Meisterball.
Du hast alle 8 Orden, also auf zur Liga. Du kommst von der ersten Stadt (Wakaba) aus dorthin. Surfe nach rechts und ein Mann wird Dir eine neue Karte geben, mit der Du den zweiten Teil der Welt sehen kannst. Um in der Liga bestehen zu können brauchst Du aber noch etwas kräftiger Pokémon. Auf geht's also auf die Suche nach dem vierten legendären Vogel. Welchen Du zuerst bekommen kannst hängt von der Version ab, die Du spielst. In Gold ist es Houou ind Silber Lugia (jeweils Level 30).



HOUOU, LUGIA:



Houou ist im legendären Tempel. Geh zurück nach Enju. Durch eines der Häuser kommst Du bis zum Tempel, wo Du Houou findest. Lugia ist in den Höhle westlich von Taban. Geh Höhle so halb rechts. Lasse Dich den Wasserfall runterfallen und geh dann in die Höhle, dort ist Lugia.

DIE LIGA:

Setzen wir den Weg fort zur Liga. Du hast ja die zweite Karte von dem Mann bekommen... aber der Weg wird lang, also Geduld.
Geh durch die letzte Höhle und Deine Rivalin wird wieder mal auftauchen, vorerst zum letzten Mal. Besiege sie und Du kommst in die Liga. Besiege die Elite Four:
Itsuki: Psycho
Kyou: Gift (Koga)
Batsu: Kampf (Bruno)
Karin: verschiedene
und natürlich der Champion:
Wataru: Drache

AUF ZU RUNDE ZWEI

KUCHIBA UND DER ORANGE-ORDEN (ORDEN 9):

Wer jetzt denkt, das war schon alles, irrt sich aber gewaltig. Nur nicht schlapp machen, die zweite Runde wartet auf Dich. Nachdem der Abspann kam und das Spiel weiterläuft, ruft

Utsugi Dich an. Geh zu ihm hin und Du bekommst ein Bootsticket. Geh dann nach Asagi und dort die Pier runter bis zum Boot. Geh rauf und in Deine Kabine (da steht so ein Seemann davor). Dort kannst Du Deine Pokémon heilen lassen. Neugierig wie Du nun mal bist, klapperst Du nun alle Räume ab und sprichst mit dem Mann, der in einer von ihnen ist. Er vermisst seine Tochter. Gentlemen wie Du bist, wirst Du

natürlich nach ihr suchen. Geh die Treppe nach oben und sprich mit dem Seemann, der Dir den Weg blockiert. Geh jetzt in den Raum rechts neben Deiner Kabine und besiege den Seemann dort. Geh wieder nach oben und besiege alle Passiere und die Seeleute dort. Sprich mit dem kleinen Mädchen, das mit dem Kapitän plaudert. Danach seid ihr beide wieder in ihrer Kabine. Nun bist Du auch schon im Zielhafen und zwar Kuchiba. Geh in die Arena und besiege Machisu (Major Bob) und Du bekommst den Orange-Orden. Die Schnelligkeit Deiner Pokémon wird damit erhöht.

YAMABUKI UND DER GOLD-ORDEN (ORDEN 10):

Im Norden liegt Yamabuki, so Du Natsume (Sabrina) für den Goldorden besiegen musst. Geh dann nach Osten und in die Radiostation in der nächsten Stadt. Surfe zum Kraftwerk und sprich mit dem Mann im Generatorraum, geh dann wieder nach draußen.

HANADA UND DER BLAUE ORDEN (ORDEN 11):

Geh wieder nach Yamabuki und nach Norden. Du bist jetzt in Hanada. Geh in die Arena. Ein Mitglied von Team Rocket wird voll in Dich reinlaufen. Du gehst also erst mal wieder raus aus der Arena und nach Norden, wo Du wieder auf den Typen von Team Rocket triffst. Besiege ihn und er wird Dir von einem Geheimnis in der Arena erzählen. Es handelt sich dabei um das Teil, das im Kraftwerk gefehlt hat. Du machst Dich also auf zurück in die Arena und dort in den kleinen Pool in der Mitte der Arena. Oben links irgendwo liegt das Teil. Geh jetzt wieder nach Norden und besiege die Trainer dort. Du siehst dann eine junge Frau. Sprich sie an und sie geht dann zurück in die Arena nach Hanada. Geh auch dorthin und besiege sie - es ist übrigens Kasumi (Misty) - und Du bekommst den Blauen Orden. Nun, da wir das fehlende Teil haben, geht's zurück ins Kraftwerk um es dem Mann zu bringen. Im Austausch gibt er Dir ein TM. Geh

jetzt in die Stadt mit dem Radioturm (zweite Hälfte der Karte). Sprich mit dem Mann und er gibt Dir ein Upgrade für Dein Radio. Auf geht's nach Kuchiba und dort in den Pokémon Fan Club. Sprich mit dem Mann am Tisch und Du bekommst eine Puppe. Geh zurück nach Yamabuki und in das Haus mit dem Mädchen, dass Ditto so mag. Geh hoch und sprich mit ihr. Sie gibt Dir ein Ticket, mit dessen Hilfe Du schneller reisen kan .

TAMAMUSHI UND DER REGENBOGEN-ORDEN (ORDEN 12):

Tamamushi liegt westlich von Yamabuki und Du musst Erika für den Regenbogenorden und TM 19 (Giga Drain) besiegen.

SEKICHIKU UND DER PINK-ORDEN (ORDEN 13):

Auf nach Westen und nichts wie die Fahrradstraße entlang nach Sekichiku. In der Arena musst Du Anju (das Mädchen unten links) besiegen um den Pink-Orden zu bekommen.

NIVI UND DER GRAUE-ORDEN (ORDEN 14):

Hier geht's wirklich Schlag auf Schlag, ein Orden jagt den nächsten. Also zurück nach Kuchiba und auf zum Relaxo. Geh auf den Radioschirm und zur letzten Sendestation (die nur Musik spielen). Raus aus dem Menü und Relaxo untersuchen. Er wacht auf und greift Dich an. Wenn Du mit ihm fertig bist geh in Digdas Höhle und in Richtung Nivi.

In Nivi angekommen musst Du Takeshi (Rocko) besiegen um den grauen Orden zu bekommen.

In der gleichen Stadt gibt's auch ein Trainer-Haus. Im Keller kannst Du gegen einen Trainer mit hochtrainierten Pokémon kämpfen. Das geht aber nur einmal pro Tag, also such Dir die Pokémon, die Du trainieren willst gut aus. Eine Niederlage wäre hier reichlich sinnlos, d.h. vorher speichern.

Rechts geht's zu den Mondbergen, wo Du zum letzten Mal auf Deine Rivalin triffst. Am Ende der Höhle ist ein Laden und ein freies Feld.

TOKIWA UND MASARA:

Jetzt geht's in den Süden von Tokiwa. Die Arena ist leer. Geh in den Süden von Masara und sprich mit Prof. Eich. Surf von dort zu der kleinen Insel, wo jemand einen Stein untersucht. Sprich mit ihm und er wird gehen.

GUREN UND DER CREME-ORDEN (ORDEN 15):

Rechts geht's zu einer kleinen Höhle. Das ist keine normale Höhle, sondern eine Arena und zwar die Arena von Guren. Besiege Katsura (Pyro/Blain) und Du bekommst den Creme-Orden.

TOKIWA UND DER GRÜNE-ORDEN (ORDEN 16):

Zurück nach Tokiwa und besiege Green (Gary) für den grünen Orden. Jetzt solltest Du eigentlich 16 Orden haben. Damit hast Du Dich qualifiziert auch den fünften Legendären Vogel zu fangen (je nach Version jetzt Lugia oder Houou). Geh zurück nach Nivi und sprich mit jedem dort. Einer gibt Dir eine zweite Feder. Damit kannst Du jetzt zu der anderen Stelle (siehe weiter oben Houou, Lugia) gehen und den zweiten Vogel fangen. Der ist aber auf Level 70!

AUF ZUM BERG SHIROGANE - DAS GRASSLAND:

Geh zuerst mal nach Masara zurück und sprich mit Prof. Eich. Er wird Dir vom Berg Shirogane erzählen, wo es sehr starke Pokémon gibt. Geh dann zurück nah Tokiwa und nach Westen. Du gehst jetzt durch eine kleine Höhle und landest auf einer Wiese oder etwas in der Art. Aber VORSICHT: hier gibt es wirklich verdammt starke Pokémon, die wahrscheinlich stärksten im ganzen Spiel (abgesehen von den Sonderpokémon) mit Level 40 und höher. Das ist also eine gute Gelegenheit Deine Pokémon zu trainieren und wenn nötig neue zu fangen. Es gibt auch ein Pokémon-Center, in dem Du Deine Pokémon wieder aufpäppeln und weitertrainieren kannst.

ASH:

Nachdem Du Dich umgesehen und Deine Pokémon fleißig trainiert hast, wird es Zeit, sich die Höhle etwas genauer anzusehen. Geh also rein und stöbere etwas herum bis Du auf jemanden triffst. Das ist Ash (evtl. auch Red genannt). Er hat die STÄRKSTE Pokémon im ganzen Spiel. Also wie immer abspeichern und dann geht's los. Nützliche Pokémon, die man benutzen kann und die Minimum-Level auf denen sie schon sein sollten: Houou (Level 60), Garados Rot (Level 59/60), Meganiumu (Level 60/61), außerdem noch ein paar Ersatzpokémon und natürlich ausreichend Ausrüstung (Wiederbeleber, jede Menge Supertränke,... usw.) Er wird als erstes natürlich Pika einsetzen, immerhin auf Level 81, aber mit Houous Feuerangriff ist er relativ leicht zu besiegen. Als nächstes holt er Turtok heraus (Level 77). Turtok kann Blizzard, also vorsichtig sein! Dann natürlich Bisaflor (Level 77), aber mit einem erneuten Feuerangriff hat man gute Chancen. Dann kommt Eefi (#196, Level 77, wie gewöhnlich), das oft mit Reflektor und Psychoattacken arbeitet. Als fünftes ist Relaxo auf 77 an der Reihe. Gegen ihn gibt es nur wenig, was man einsetzen kann. Hier kann man mit Ausdauer viel ausrichten. Versuch ihn so lange hinzuhalten, bis er keine Attacken mehr übrig hat. Feuerangriffe haben nicht viel Wirkung. Wen er einschläft, dann solltest Du gleichzeitig Deine Pokémon wieder etwas aufpäppeln.Als sechstes kommt Glurak, aber mit einem Wasserpokémon wie Garados... So, jetzt hast Du Ash also endlich besiegt und es kommen wieder die Credits. Danach bist Du beim Pokémon-Center in der Nähe des Berg Shirogane. Wenn Du wieder in die Höhle gehst ist Ash weg.

SAILOR MOON

Sailor Moon ist in Japan und Europa eine sehr beliebte Darstellerin.
Die Heldentaten der Prinzessin Serenity, Tochter der Königin Serenity, die auf die Erde geschickt wurde, um der Menschheit neue Hoffnung zu geben, begeistern alle. Sailor Moon ist nämlich keine romantische „Mädchengeschichte" sondern eine komplizierte Saga, die sowohl Mädchen, als auch Jungs gefällt. Hauptdarstellerin mit ihren Umwandlungen und ihrer Zauberei ist die Prinzessin, die alle gerne als Freundin hätten! In dieser Ausgabe von Gamesland erzählen wir Euch die Geschichte und Kuriositäten über das japanische MANGA, von dem auch eine sehr erfolgreiche Trickfilmserie abstammt.

DER TV-TRICKFILM

Auf dem gleichnamigen Manga von NAOKO TAKEUCHI basierend, erzählt die TV-Serie Sailor Moon vom Alltagsleben einer Gruppe junger Leute, die ihre Stadt vor bösen Gestalten beschützen müssen.
Die 200 Episoden sind in fünf voneinander unabhängige Serien unterteilt, die 1992 das erste Mal in Japan ausgestrahlt wurden. In Japan wurden auch drei Kinofilme über Sailor Moon produziert! Das Treffen zwischen Bunny und der Katze Luna stellt den Anfang einer der erfolgreichsten Fernsehgeschichten dar, die auch heute noch weltweit begeistert verfolgt wird. Trotz der vielen Jahre, die diese Sendung, oder genauer gesagt Trickfilmserien mit Sailor Moon ausgestrahlt werden, verzeichnen sie auch weiterhin einen Riesenerfolg. In Japan läuft momentan die neuste Serie mit dem Titel Sailormoon SuperS. Leider stellt sie, Nako Tateuchi (der Autorin) zufolge, zum Unglück aller Fans auf unserer Erde, auch die letzte dar!!! Bei uns wird sie erst noch anlaufen!!

NAME: Bunny (westl. Version) oder Usagi Tsukino (jap. Version)
ALTER: 14 Jahre
STERNZEICHEN: Krebs
PLANET: MOND
BLUTGRUPPE: 0
LIEBLINGSFARBEN: Rosa und Weiß
LIEBLINGSSPEISE: Eis und Kuchen
GEHASSTE SPEISE: Karotten
HOBBY: Schlafen, Comics lesen und zu spät zur Schule kommen!
GEHEIME LIEBE: Marzio
ANGRIFFSMOTTO: Ich werde dich im Namen des Mondes bestrafen!

DIE STORY von SAILOR MOON

Die Fernsehserie beginnt damit, dass die 14jährige Schülerin Bunny (Usagi Tsukino) einem Kätzchen zu Hilfe eilt, das von einigen Rüpeln bedroht wird, die eigentliche Geschichte beginnt aber viel früher!!!.... Vor tausend Jahren lebte auf dem Mond eine große Zivilisation, die in Friede und Wohlstand von der wunderschönen Königin QUEEN SERENITY regiert wurde. Eines unglücklichen Tages kam aber QUEEN BERYL, die böse Kräfte besitzt, auf den Mond, weil sie zuerst ihn und anschließend das gesamte Universum erobern wollte. Queen Serenitys letzte Hoffnung war das Silberkristall GINZUISHOU, das jedoch nur in der Zukunft auf der Erde zu finden war. Also entschloß die Königin, ihre geliebte Prinzessin auf die Erde zu schicken. So wurde Sailor Moon in ein Mondkristall eingefroren und auf die Erde geschickt. Hier wuchs die Prinzessin wie alle anderen Kinder der Erde auf, ohne ihre wahre Identität und ihre Mission zu kennen. Zum rechten Zeitpunkt schickte Queen Serenity Botschafter auf die Erde, um die Prinzessin zu finden und ihr die wahre Geschichte und ihre Mission kundzutun, nämlich den Planeten zu retten. Auf diese Weise entdeckt das Mädchen Bunny - Usagi, dass sie Sailor Moon ist, als sie eine geheimnisvolle sprechende Katze mit einem seltsamen Halbmond im Gesicht trifft!!! Die Katze sagt Usagi, dass sie Luna heiße und auf die Erde gekommen sei, um ihr beizubringen, sich in Sailor Moon zu verwandeln und die von QUEEN BERYL gesandten Monster zu bekämpfen, die TOKYO bedrohen. Usagi ist verwirrt und ängstlich, erfährt aber bald, dass sie nicht alleine ist, da neue Kriegerfreundinen nachkommen werden. Usagi entdeckt außerdem ihre geheime Liebe zu MAMORU, der auch ein mutiger Krieger namens TUXEDO KAMEN ist. So beginnt das Abenteuer von SAILOR MOON!!!

Le guerriere di Sailor Moon

Chibiusa - Usagi Tsukino

NAME Chibiusa (westl. Version) - Usagi Tsukino (jap. Version)
ALTER: 6 JAHRE
STERNZEICHEN: KREBS
PLANET: Der Mond in der Zukunft
BLUTGRUPPE: 0
LIEBLINGSFARBEN: Rosa und Rot
LIEBLINGSSPEISE: Pudding
GEHASSTE SPEISE: Karotten
HOBBY: Malen ...und Bunny und Marzio Streiche spielen!!!
HEIMLICHE LIEBE: Ihr gefällt Marzio ...der ist ihr Vater!
ANGRIFFSMOTTO: Kleine rosafarbene Herzen...Angriff und Feuer!
GEHEIMNISSE: Chibuisa ist eine Schlüsselfigur in der Saga, mit einem Geheimnis: Die ist die Tochter von Sailor Moon und Marzio und stammt aus der Zukunft.
Mit ihren speziellen Fähigkeiten hat sie die „Erdeneltern" von Sailor Moon hypnotisiert, so dass sie glauben, sie sei die jüngere Schwester von Bunny.

Elles - Haruka Ten'ou

NAME: Elles (westl. Version)- Haruka Ten'ou (jap. Version)
ALTER: 14 Jahre
STERNZEICHEN: WASSER-MANN
PLANET: URAN
BLUTGRUPPE: B
LIEBLINGSFARBE: Gold
LIEBLINGSSPEISE: Salat jeder Art
VERHASSTE SPEISE: "NAT-TOU", gegorene Sojabohnen
HOBBY: Auto- und Motorradfahren und Klavierspielen
GEHEIME LIEBE: Nur eine starke Freundschaft mit Sailor Neptune
ANGRIFFSMOTTO: Uranbombe...Action!
GEHEIMNIS: Aufgrund ihres Verhaltens und Aussehens wird sie oft für einen Jungen gehalten!

Marta - Minako Aino

NAME: Marta (westl. Version) - Minako Aino (jap. Version)
ALTER: 14 Jahre
STERNZEICHEN: WAAGE
PLANET : VENUS
BLUTGRUPPE: B
LIEBLINGSFARBEN: Gelb und Orange
LIEBLINGSSPEISE: Ramen, Curryreis und "Gyouza"
GEHASSTE SPEISE: Pilze aller Art
HOBBY : Zeit vertrödeln und faulenzen
HEIMLICHE LIEBE: In England war sie in Alan verliebt
ANGRIFFSMOTTO: Lichtstrahl...und Action!
GEHEIMNIS: Sie hat lange Zeit in England gelebt, bevor sie sich mit den anderen Kriegerinnen vereint hat.

Sydia - Setsuna Meiou

NAME: Sydia (westl. Version) - Setsuna Meiou (jap. Version)
ALTER: 14 Jahre
STERNZEICHEN: SKORPION
PLANET: PLUTO
BLUTGRUPPE: A
LIEBLINGSFARBE: Dunkelrot
LIEBLINGSSPEISE: Grüner Tee
GEHASSTE SPEISE: Eier
HOBBY: Einkaufen
HEIMLICHE LIEBE: Keine soweit bekannt.....
ANGRIFFSMOTTO: Meteoriten von Pluto...Action!
GEHEIMNIS: Sie ist die Wächterin der Zeit und des Zeitsprungs

Ottavia - Hotaru Tomoe

NAME: Ottavia (westl. Version) - Hotaru Tomoe (jap. Version)
ALTER: 10 Jahre
STERNZEICHEN: STEINBOCK
PLANET: SATURN
BLUTGRUPPE: AB
LIEBLINGSFARBE: Lila
LIEBLINGSSPEISE: Sushi
GEHASSTE SPEISE: Milch
HOBBY: Lesen und eigenartige Lampen sammeln
GEHEIME LIEBE: Keine. Sie spielt noch mit Puppen...
ANGRIFFSMOTTO: Schilder des Saturn...Action!
GEHEIMNIS: Sie ist Kriegerin der Zerstörung, zuerst gefürchtet, dann geschätzt. Sie ist mit Chibiusa befreundet.

Amy - Amy Mizuno

NAME: Amy (westl. Version)- Amy Mizuno (jap. Version)
ALTER: 14 Jahre
STERNZEICHEN: JUNGFRAU
PLANET : MERKUR
BLUTGRUPPE: A
LIEBLINGSFARBE: Blau
LIEBLINGSSPEISE: Brötchen und "Anmitsu"
GEHASSTE SPEISE: Fisch
HOBBY: Lesen und Schach spielen
GEHEIME LIEBE: Denkt nur daran zu lernen
ANGRIFFSMOTTO: Nebelblasen...Action!
GEHEIMNISSE: Verwendet einen Minicomputer, der auch mit dem Internet verbunden ist

UM ALLE DARSTELLER VON SAILOR MOON BESSER KENNENZULERNEN

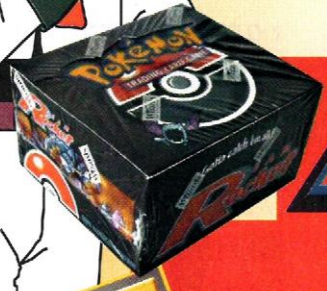
ORIGINALNAME:	DEUTSCHER NAME:	ORIGINALNAME:	DEUTSCHER NAME:
Usagi Tsukino	BUNNY	Michiru Kaiou	MILENA
Ami Mizuno	AMY	Setsuna Meiou	SYDIA
Rei Hino	REA	Hotaru Tomoe	OTTAVIA TOMOE
Makoto Kino	MOREA	Seiya Koo	SEIYA
Minako Aino	MARTA	Taiki Koo	TAIKI
Mamoru Chiba	MARZIO	Yaten Koo	YATEN
Chibiusa	CHIBIUSA	Luna	LUNA
Haruka Ten'ou	HELES	Artemis	ARTEMIS

TEAM Rocket

DIE SCHATTENSEITE DER POKÉMON

Nach zahlreichen Briefen und Anfragen haben wir uns entschlossen, in dieser Ausgabe Eures bevorzugten Magazins (a Propos... vielen Dank für Eure Wahl!!!), dem TEAM ROCKET, also den Bösen der Pokémon-Serie einen Bereich zu widmen!!!

DIE KARTEN TEAM Rocket



Durch die Team Rocket-Erweiterung des TRADING CARD GAME könnt Ihr mit 65 neuen Karten und 17 sehr seltenen und praktisch unauffindbaren Hologramm-Karten die BÖSEN POKÉMON entdecken. Mit dem neuen Deck erfahrt Ihr mehr über den „bösen Charakter" von 30 Pokémon, die vom Team Rocket gefangen und verwandelt wurden. Jedes Päckchen enthält 11 neue Karten. Insgesamt können 65 neue Karten und 17 Hologramm-Karten gesammelt werden. Achtung... die erste Serie der Team Rocket-Karten sind eine limitierte Auflage!!

DAS TEAM ROCKET

JESSIE, JAMES UND DIE ANDEREN MITGLIEDER DES TEAM ROCKET SIND ANDAUERND MIT IHREN BÖSEN MACHENSCHAFTEN BESCHÄFTIGT, UM ASH ZU BESIEGEN UND SEINEN PIKACHU ZU FANGEN. EIGENTLICH WOLLTEN AUCH SIE TEIL DER GRUPPE WAHRER POKÉMON-TRAINER SEIN, UM GRÜCK UND RUHM ZU ERLANGEN, ABER IHRE VERSUCHE SIND STÄNDIG FEHLGESCHLAGEN, WESHALB SIE NUN ZU HARTNÄCKIGEN GEGNERN ALLER POKÉMON UND IHRER TRAINER GEWORDEN SIND.

JAMES

JAMES (jap. Vers. Kojiro) -17 Jahre.
James stammt von einer sehr wohlhabenden Familie und seine Eltern haben sich nie richtig um ihn gekümmert, so dass er viel Zeit alleine in einem riesigen Palast verbringen musste: seine Eltern betrachtetet ihn nur als Erbe ihres Reichtums. Als sie sich entschlossen, James solle heiraten, kam als zukünftige Gattin nur eine Bekannte der Familie in Frage, JESSIEBELLE, reich, anspruchsvoll und elegant, mit der James den Familienreichtum weiterführen sollte. James aber haßte JESSIEBELLE: Das Mädchen war nur ein dummes verwöhntes und herzloses Ding, dass seine Zeit mit dem Sammeln von Kleidung und Schmuck verbrachte und das aus James einen echten Gentleman machen wollte. Sie verbrachte ihre Zeit damit, ihm zu sagen „tu dies, tu das, iss vernünftig, setz dich grade an den Tisch…“ wie eine „nervende“ Mutter. Schließlich hatte James genug und so entschloss er sich, gemeinsam mit seinem einzigen Freund, CANINOS, den Palast zu verlassen. Die Flucht war aber ganz und gar nicht so einfach und von einem seltsamen Zauberspruch befallen, riskierte er von einer kalten Wolke umgeben, im Wald sein Leben zu verlieren…
Nachdem er wieder erwachte, konnte sich James an nichts mehr erinnern, abgesehen davon, dass er sich in eine auf Pokémon spezialisierte Schule einschreiben wollte, um alle Techniken zu erlernen. In der Schule lernt er Jessie kennen: Sie entdeckten, dass sie die gleiche Leidenschaft besitzen und waren sich so sicher, in die prestigereiche Schule aufgenommen zu werden, dass sie am gleichen Abend bereits gemeinsam feierten!!!

Am nächsten Morgen aber kam die böse Überraschung: Beide hatten sie die Prüfung nicht bestanden!! Enttäuscht wird James Mitglied bei einer Bande und durch seine Mutproben erhält er bald den Spitznamen KLEINER JIM. Dies war aber nur vorübergehend, denn bald trifft er auf das Team Rocket, wo er erneut auf Jessie stößt.
Hier erfährt er, 5 Jahre nach Verlassen seines Elternhauses, dass seine Eltern gestorben waren. Aus Überzeugung, dass James den Besitz seiner Eltern geerbt hat, überredet ihn Jessie, in den Palast zurückzukehren. Als er dort ankommt, stellt er fest, dass seine Eltern leben und es ihnen ausgezeichnet geht. Sie hatten das Gerücht ihres Ablebens nur deshalb in Umlauf gebracht, damit Jessie zurückkommen würde und sie ihn zur Hochzeit mit seiner Verlobten zwingen könnten. Als er Jessiebelle wiedersieht, stell er mit Entsetzen fest, dass sie inzwischen Jessie zum Verwechseln ähnlich aussieht, aber dennoch das alte verwöhnte Mädchen geblieben ist. James bringt es einfach nicht über sich, sie zu heiraten, so läuft er erneut weg und kehrt zum Team Rocket zurück. Hier stellen Jessie und James fest, dass Geld nicht alles ist, sondern ihnen ihre Freiheit viel wichtiger ist!!

TEAM ROCKET

JESSIE (jap. Vers. MUSASHI)- 17 Jahre

Jessie ist im Gegensatz zu James in einer sehr armen Familie aufgewachsen und hat noch nie etwas schönes besessen. Jedes Jahr zur Zeit des „Festival der Prinzessinnen" bekamen alle Mädchen eine neue als Prinzessin verkleidete Puppe, die sie auf der großen Parade zur Schau trugen. Sie war das einzige Mädchen, das noch nie eine Puppe besessen hatte!!!

Als James ihr vom Eis und den Süßigkeiten erzählte, die er als Kind verspeist hatte, konnte sie ihn nicht verstehen, da sie noch nie in ihrem Leben Kuchen oder Süßigkeiten bekommen hatte, sondern immer nur das wenige schlichte Essen, das ihre Eltern auf den Tisch stellen konnten. Um ihrer ärmlichen Jugendzeit zu entfliehen, entschloß Jessie, sich auf der Spezialschule für Pokémon einzuschreiben und reich zu werden; dort lernt sie James kennen und zum ersten Mal ist sie glücklich. James ist begeistert von ihrer vielversprechenden Zukunft auf der prestigereichen Schule, die sie von nun an besuchen werden… dadurch ist die Enttäuschung am darauffolgenden Tag für Jessie nur um so härter. Auch sie wird Mitglied bei einer Bande und ergattert sich schnell den Ruf, ein hartes und skrupelloses Mädchen zu sein. Sie fährt mit einem seltsamen Fahrrad umher und schwingt eine riesige Kette (niemand hat so recht verstanden, warum!!). Schließlich verlässt sie, wie James, ihre Bande und reiht sich dem Team Rocket ein.

MIAOUSS (alias Miewtwo)

Meowth ist der „Kratzkater" im Team Rocket. Er liebt runde Gegenstände und streunt nachts in den Straßen umher, um verlorengegangene Münzen aufzusammeln. Ein typischer Kater ist er nicht grade: Er stiehlt sich alles, was ihm gefällt und schmiedet teuflische Pläne, er will alles töten, was er in die Klauen bekommt und ist wesentlich gewitzter als sein Eigentümer. Er entwickelt sich bis Ebene 28. Miaouss wurde sehr früh von seinen Eltern verlassen und nur sehr schwer hat er überleben können. Er lebt auf der Straße und hat sich einer Gruppe von Katzen angeschlossen, die von einer Perserkatze angeführt wird. Eines Tages trifft er die wunderschöne Katze Miaousette (jap. Vers.Madonna). Miaouss verliebt sich in Miaousette, aber die Katze gehört einer sehr reichen Frau und genießt einen sehr hohen Lebensstandard. Als Miaouss sie zu verführen versucht, verpönt sie ihn wegen seiner Manieren eines Straßenkaters aus und verspottet ihn wegen seiner Armut. Außerdem sagt sie ihm, er solle sich menschlicher verhalten. Um Miaoussette zu beeindrucken, versucht Miaouss den Menschen so ähnlich wie möglich zu werden. Er bringt sich selbst die Menschensprache bei und beginnt auf seinen Hinterpfoten zu gehen. Miaoussette lacht ihn aber wieder aus und sagt, er habe sich sogar noch verschlechtert, da er jetzt wie ein vulgäres Monster aussehen würde. Verzweifelt verlässt Miaouss seine Bande und streunt umher, bis er auf GIOVANNI, dem Anführer des Team Rocket trifft. Giovanni findet Gefallen an dem Kater und Miaouss erlebt eine glückliche Zeit im Schoß seines neuen Besitzers. Als er auch noch Jessie und James kennenlernt, fühlt er sich endlich Teil einer Familie! Eines schrecklichen Tages aber erscheint die Perserkatze und wird zu Giovannis neuem Liebling und Miaouss wird in einer Ecke stehen gelassen, armer Kater!!!

BUTCH und CASSIDY

BUTCH (jap. Vers. KOSABURO) und CASSIDY (jap. Vers. YAMATO)
Sowohl ihre Uniform, als auch ihr Aussehen ähnelt Jessie und James sehr. Sie scheinen ihre jüngeren Geschwister zu sein, dabei sind sie bereits 18. Das erste Mal erscheinen sie auf der Bildfläche, als sie pensionierte Pokémon stehlen wollten. Jessie und James hatten aber ihren Plan vereitelt und die beiden Diebe landeten im Gefängnis. Cassidy und Jessie waren früher enge Freunde, nun aber verbringen sie ihre Zeit damit zu streiten, wer die schönere ist. Cassidy hält James für einen Idioten und nimmt ihn ständig auf den Arm, in Wahrheit aber ist sie neidisch auf seine Freundschaft mit Jessie. Butch hingegen ist ein geheimnisvoller Typ, von dem man nur wenig weiß. Ihr Pokémon ist Rattfratz.

GIOVANNI

GIOVANNI (jap. Vers. SAKAGI SUMA)
Er ist der Anführer vom Team Rocket. Sein bestes Pokémon ist eine sehr starke und böse Version von MEWTU. Giovanni wird immer in Begleitung mit einer Perserkatze gesehen, die den armen Miaouss sehr eifersüchtig macht. Giovanni kümmert sich aber auch recht wenig um Jessie und James. Er folgt ihnen auf dem Computer und hat kein besonders gutes Urteil über sie: „Jessie hat ein großes Potential als Bösewicht, ist aber zu egozentrisch, um ihre Kräfte besser nutzen zu können. James hingegen scheint intelligent zu sein, aber besonders hervorragend ist er dann doch wieder nicht." Über Miaouss sagt er: „Ein Pokémon, der überraschenderweise sprechen kann... leider blubbert er nur dummes Zeugs!"

LIEDER UND TEXTE VOM TEAM ROCKET

Stellt Euch vor, das Team Rocket, hat sogar ein Lied erfunden, dass sie singen, wenn sie zusammentreffen. Es geht ungefähr so:

Bereiten wir uns vor, in
Lichtgeschwindigkeit zu kämpfen.
Ich bin der beste, ich bin der mutigste
Wir haben Fehler gemacht, aber nun
geht es voran.
Wir hoffen darauf, Pikachu zu fangen
Hoffentlich schon bald...
und wenn wir das geschafft haben, werden wir die neuen Stars der Comicwelt sein!!!

Hier für unsere Japan-experten (die können damit prima angeben) der Originaltext auf japanisch!!! Auch wenn ihr kein Wort versteht, lernt ihn gemeinsam mit euren Freunden: Ihr werdet alle damit beeindrucken!!!

Nandakanda to kikaretara
Kotaete ageru yo no nasake
Sekai no hakai o fusegu tame
Sekai no heiwa o mamoru tame.
Ai to shinjitsu no aku o tsuranuku
RABURII CHAAMII na katakiyaku
MUSASHI KOJIRO
Ginga o kakeru ROCKETTO
dan no futari ni wa HOWAITO
HOORU. Shiroi ashita ga matteruze. Nya, nyaate na

SPIELEN WIR!

Seid Ihr Expertentrainer der Pokémon? Wisst Ihr alles über die Pokémon? Dann testet Euch!

FÜR JEDE FRAGE GIBT ES DREI ANTWORTEN: ABER NUR EINE IST RICHTIG!!

1 WELCHE TECHNIK VERWENDET DITTO?
a) Schnellangriff
b) Transformation
c) Biss

2 WIE HEISST DIE ERSTE TRASFORMATION VON POKÉMON Nr. 16, TAUBSI?
a) Taubgoa
b) Taube
c) keine Transformation

3 ES GIBT EIN POKÉMON, DAS SICH NICHT ALLEINE TRANSFORMIEREN KANN; ES BRAUCHT DREI ZAUBERSTEINE DIE ES IN EIN IMMER ANDERES POKÉMON VERWANDELN. WER IST DAS?
a) Eevoli
b) Zubat
c) Nidoran

4 WIEVIEL WIEGT POKÈMON Nr. 150, MEWTU?
a) 201 kg
b) 110 kg
c) 121 kg

5 WELCHER POKÈMON BENUTZT SEINE GROSSEN HÄNDE UM SEINE GEGNER ANZUGREIFEN UND UM SICH ZU VERSTÄNDIGEN?
a) Pantimos
b) Hypno
c) Nockchan

6 WER IST DER ANFÜHRER VOM TEAM ROCKET?
a) Giuseppe
b) Giovanni
c) Giancarlo

7 WIE HEISST DIE STADT IN DER ASH ALS TRAINER ANGEFANGEN HAT?
a) Saffron City
b) Vermilion City
c) Pallet Town

8 WELCHER DIESER POKÈMON IST DER SCHWERSTE ÜBERHAUPT?
a) Relaxo
b) Geowaz
c) Garados

9 WIE HEISST DER NEFFE VON PROF. EICH?
a) Gabriel
b) Genny
c) Gary

10 WIE VIELE POKÈMON KANN EIN TRAINER BEI SICH HABEN?
a) 10
b) 6
c) 5

ANTWORTEN:

1. B- Transformation
2. C- 121kg
3. A- Taubgoa
4. A- Evoli
5. B- Giovanni
6. C- Gary
7. A- Relaxo, 450 kg (Geowaz wiegt 250 kg, Garados 235 kg)
8. A- Mr. Mime
9. C- Pallet Town
10. B- 6

URTEIL:

- Hast Du alle 10 Fragen korrekt beantwortet, ...na, Du bist wirklich ein **SUPER POKÉMON-TRAINER** !!!!
- Hast Du mindestens 7 Fragen korrekt beantwortet..... Du bist **EIN GUTER POKÉMONMON-TRAINER.**
- War nur die Hälfte richtig, also 5, dann hast Du den halben Weg ja bereits hinter Dir. **EIN BISSCHEN MEHR EINSATZ!**
- Hast Du WENIGER als 5 Fragen richtig beantwortet, **FANG VON VORN AN**, der Weg zu einem guten Pokémon-Trainer ist noch SEHR WEIT!!!

DEIN POKÉMON-TYP

Dieses kleine psychologische Spielchen wird Euch etwas über Euch und Eure Freunde verraten. Wir geben Euch einige populäre POKÉMON vor. Ihr müsst nur aussuchen, welcher Euch vom Gefühl her am meisten gefällt. Anschließend werdet Ihr die geheimen Gründe für Eure Wahl erfahren!

1-PIKACHU

1- Habt Ihr PIKACHU gewählt, seid Ihr eher konformistisch, da es sich um das beliebteste aller Pokémon handelt. Statt Euren Ideen zu folgen „schwimmt" Ihr lieber mit der Masse. Ein wenig schüchtern seid Ihr und sehr umgänglich, für Freundschaft seid Ihr zu großen Opfern bereit. TIPP: Lernt Eure eigenen Wege zu gehen. Das ist einfacher als Ihr denkt!

2-STARMIE

2- Wie STARMIE verbergt auch Ihr viele Geheimnisse. Ihr seid sehr intelligent, aber auch ein wenig schüchtern und ängstlich. Ihr habt gute Ideen und möchtet der Welt Eure Entdeckungen mitteilen, aber Ihr besitzt nicht den Mut dazu. TIPP: Tretet aus dem Schatten, Ihr werdet feststellen, dass es nicht schwerfällt geschätzt zu werden!

3-MEWTU

3- Ihr seid eher zweideutiger Natur: Euch fasziniert das Böse, aber Ihr seid auch vom Guten inspiriert. MEWTU ist nicht nur das am schwierigsten zu fangende Pokémon, sondern es besitzt auch ein doppeltes Gesicht! Es ist sowohl unter den „guten", als auch unter den „bösen" Pokémon zu finden. Auch Ihr seid manchmal unehrlich und zeigt Euch gerne jeden Tag anders. TIPP: Bleibt wie Ihr seid: Alle lieben Euch für das, was Ihr seid!

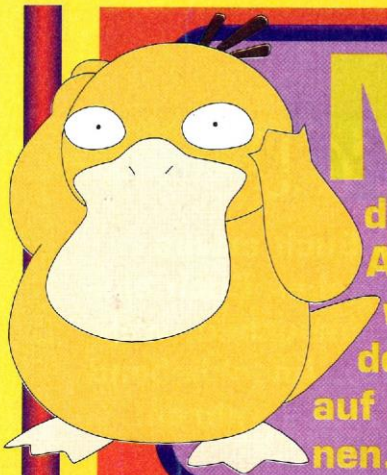
4-BISASAM

4- BISASAM ist das Pokémon Nummer 1 und wenn es Euch gefällt, dann aus dem Grund, dass auch ihr die „Nummer Eins" werden möchtet. Zu Euren Pluspunkten gehört der Mut und die Charakterstärke, sowie ein Quäntchen Bescheidenheit mit dem Ihr bereit seid, bis ans bittere Ende für Eure Ziele zu kämpfen! TIPP: Trainiere Deinen Körper und deinen Geist: Gemeinsam stellen sie ein unschlagbares Paar dar.

5-MEOWTH

5- Ihr seid sehr sympathisch, beliebt und überall willkommen. Wie MAUZI hängt Ihr aber auch sehr am Geld und verschenkt nichts, wenn Ihr Euch nicht etwas davon versprecht. Ihr seid immer auf der Suche nach Bestätigung, sowohl bei Freunden, als auch bei Euren Eltern, was manchmal als zu anspruchsvoll bewertet wird. EIN TIPP: Seid etwas bescheidener und sagt manchmal auch „es tut mir leid". Das wird Euch sehr weiterhelfen, sowohl, was euren Einfluß betrifft, als auch was die anderen von Euch denken!

VIDEOGAME SUPERSTAR



Normal oder? Bei solch sympathischen TV-Darstellern sprießen ihnen gewidmete Videospiele wie Pilze aus dem Boden, das konnte Gamesland natürlich nicht außer Acht lassen. So möchten wir Euch hier ein wenig über die erhältlichen Games informieren, mit denen wir die Kämpfe und Abenteuer unserer Helden auf unseren bevorzugten Spielkonsolen neu erleben können. Bleibt nur noch die Qual der Wahl!

SAILOR MOON

Die hübschen und mutigen Kriegerinnen von Sailormoon sind, Inhalt verschiedener Kampfspiele für Gameboy und eines seltenen aber sehr unterhaltsamen Spiels für Playstation .

Für Playstation steht auch ein kleiner aber sehr hilfreicher Trick zu Verfügung: Sailor Moon SuperS

SPEZIALBEWEGUNGEN:

Geht mit einer der zehn Figuren in den Training-Modus. Unterbrecht das Spiel mit Pause und auf dem Bildschirm erscheinen alle Spezialbewegungen für diesen Charakter.

Hier sind die aufregendsten Sequenzen aus dem Gameboy, in denen Ihr auch Bunny, Mercury, Pluto, Uran, Chibi, Mars und Neptun miteinander kämpfen lassen müsst. Wusstet Ihr übrigens schon, dass Ihr mit der linken Taste des Gameboys die Farbe der Kleidung Eurer Lieblingskriegerin wechseln könnt???

GOKU UND DIE DRACHEN-SAGA

Der Oscar für den beliebtesten Darsteller geht an Dragonball für das es Spiele in allen Versionen gibt.

SNES

- # Dragon ball Z Boutuden 2 Kampf
- # Dragon Ball Z Boutuden 3 Kampf
- # Dragon Ball Z Leggend of the Saiyans Rollen-spiel/Strategie
- # Dragon Ball Z Hyper Dimension Kampf 3D
- # Dragon Ball Z Goku Den Kampf/ Strategie
- # Dragon Ball Z Goku Den 2 Kampf/ Strategie

NES

- # Dragon ball Platform
- # Dragon Ball2 Kampf/ Strategie
- # Dragon Ball3 Rollen-spiel/Strategie
- # Dragon Ball Z Kampf 3D
- # Dragon Ball Z3 Kampf/ Strategie

PLAYSTATION

- # Dragonball z ultimate battle
- # Dragonball Final bout

GAME BOY

- # Dragon ball Z Kampf/ Strategie
- # Dragon Ball Z2 Kampf/ Strategie

Egal, welche Konsole Ihr besitzt, die Auswahl ist reichhaltig. Für die neue Playstationversion - Dragonball Z: Ultimate Battle 22 - können wir Euch zwei kleine und unterhaltsame Tricks verraten.

EXTRA KÄMPFER:
Nach dem Vorspann müsst Ihr im Titelbildschirm HOCH, DREIECK RUNTER, X, LINKS, L1, RECHTS, R1 drücken. Es ertönt ein Klang und eine neue Animation bestätigen die korrekte Eingabe der Kombination. Im Titel steht nun „Dragonball Z: Ultimate Battle 27" und es stehen 5 neue Figuren zu Verfügung.

MIT SUPER SAYA-JIN (SAIYAN) X3 SPIELEN: Beendet das Spiel mit Goku in einer beliebigen Ebene. Startet ein neues Spiel, gewinnt das erste Mal und verliert absichtlich das zweite Mal. Wählt Goku um weiterzumachen, der sich in Super Saya-jin X3 verwandeln wird.

DIGIMON

Bleibt nur noch der große Konkurrent von Pokémon mit seinen menschlichen und lebhaften Trainern. Tai- Sora-Matt-Mimi-Izzy-Joe-TK und Kari aus sind mit Leichtigkeit zu einem sehr erfolgreichen Videospiel geworden, in dem sie 200 Digimon mit unvorstellbaren Umwandlungen ernähren, aufziehen und kämpfen lassen.

DIGIMON WORLD

Das Playstation-Spiel stammt von einem japanischen Spiel ab, das in Europa unbekannt ist, dem DIGIVISE, einer Art Tamagotchi, in dem man seine kleinen Monster ernährt und trainiert, um sich dann mit dem DIGIVISE eines Freundes zu verbinden und die Monster gegeneinander kämpfen zu lassen. Natürlich wird die Sache mit den berühmten und am weitesten verbreiteten Spielsystem viel zugänglicher.

WIE SICH DAS SPIEL PRÄSENTIERT:

Sehr einfach zu bedienendes Startmenü mit vielen wählbaren Trainingsoptionen

Note 6,5

GRAPHIK:

Sehr farbig und sauberer Hintergrung, sehr wenig Animationen

Note 7,5

SOUND:

Die Musik scheint eher zufällig uns ist nicht sehr einprägsam

Note 6

SPIELBARKEIT:

Wenig Kontrollmöglichkeit der Kämpfe, alles scheint vom Training der Digimon abzuhängen

Note 5

URTEIL:

Wenn Du Digimon liebst und nichts mehr von Pikachu hören willst, ist dies dein Spiel

Note 7

EIN KLEINER TRICK FÜR DIGI GEFÄLLIG???

Klickt auf Start und gebt nach dem Vorspann Euren Namen ein, drückt gleichzeitig Dreieck, Quadrat und Kreis. Nun müsste sich ein Menü öffnen, laßt die Tasten los und kontrolliert Euer Inventar in allen Kategorien. Ernährt Euer Digimon mit irgendwas, schüttelt es den Kopf, drückt sofort erneut Dreieck, Quadrat und Kreis; isst es, geht genauso vor. Je nachdem, was ihr ihm zu essen gebt, verwandelt es sich in ein anderes Monster. Seid Ihr mit dem Ergebnis unzufrieden, drückt sofort nach der Umwandlung erneut die drei Tasten und gebt ihm etwas anderes zu essen.

POKÉMON PUZZLE

Natürlich haben wir ihn nicht vergessen... Pika Pikachu hat einen großen Platz in unserem Herzen, auf Seite 8 verraten wir Euch sogar die Auflösung der neuen Silber und Gold. Den Fans von N64 teilen wir hingegen das neue Spiel Pokémon Puzzle League mit.

WIE SICH DAS SPIEL PRÄSENTIERT:

Ein ausgezeichnetes Geschicklichkeitsspiel à la Tetris in dem Ihr Pika und Eure Lieblingstrainer verwenden müsst

Note 8

GRAPHIK:

Ausgezeichnete 2D-Graphik mit handgemalten Abbildungen

Note 8

SOUND:

Midi-Files mit angemessenen Klangeinlagen

Note 8

SPIELBARKEIT:

Ausgezeichnet zum Zusammenspielen, sehr vielseitig

Note 9

URTEIL:

Gut zu Zweit oder mit mehreren als Turnier spielbar. Kann im Spezialmodus auch alleine gespielt werden.

Note 9

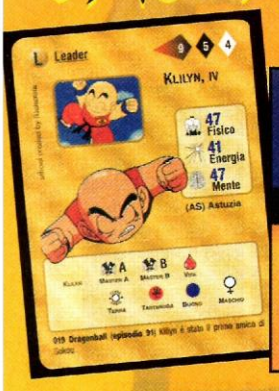
FÜR DIE NINTENDOFREAKS HIER EIN SUPERTRICK...

MODUS EXTRA-HARD

Haltet im Konfigurationsbildschirm Z gedrückt und drückt L,L,A,b, um Richie, Giovanni, Lorelie und Bruno zu spielen. Zuerst erhaltet Ihr den Schlüssel, indem Ihr Giovanni besiegt. Im Auswahlbildschirm der Charaktere drückt Ihr dann im Zwei-Spieler-Modus auf beiden Controllern Z und gleichzeitig L und R.

DRAGON BALL

DAS KARTENSPIEL



Aus dem riesigen Erfolg der Fernsehserie ist das Sammelkartenspiel Dragon Ball & Dragon Ball Z entstanden, das erstmals in Europa in Italien hergestellt wird. Im Spiel können die großen Herausforderungen der Darsteller des Trickfilms, also Gokou, der große Majunior, Klylin, Vegeta und vielen mehr, nachgespielt werden. Farbig gestaltet werden die Szenen des Trickfilms übernommen, wodurch die Spieler die spannendsten Duelle hautnah erleben oder sogar neue Kämpfe zwischen den verschiedenen Darstellern schaffen können (z.B. ein Zweikampf zwischen Muten und Freezer).

Das System ist leicht zu erlernen und daher auch für die „Jüngeren" geeignet, die sich nach der TV-Serie nun spielerisch auf ihre Idole stürzen können. Das Spiel basiert auf einem Basis-Kartendeck und verschiedenen Erweiterungen in Päckchen. In jeder Erweiterung findet Ihr neue Karten, mit der Ihr Euer Spiel um neue Möglichkeiten erweitern könnt. Jeder Spieler muss sich aus den erhaltenen Karten ein eigenes Deck zusammenstellen, es gibt aber auch thematische Decks mit Karten, die vollständig bestimmten Gruppen oder Schulen zugeordnet sind (z.B. thematische Decks für Freezer oder Namec usw.).

Wer lieber sammelt, als spielt, erhält auf seinen Karten sämtliche Abbildungen aus dem Trickfilm mit Nummer und Episode, in der sie vorkommen. Die Sammlung umfaßt heute über 1000 verschiedene Abbildungen.

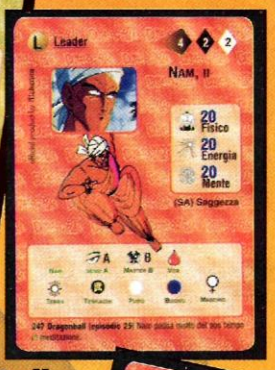
SPIELREGELN

Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, einer der seltsamen und starken Helden von Dragon Ball zu sein? Jetzt ist dies mit dem erfolgreichen Sammelkartenspiel möglich, das auf der beliebten von Akira Toriyama geschaffenen Serie basiert. Das System ist sehr einfach! Es basiert auf LEADER-Karten mit den berühmten Darstellern der Geschichte, jeder mit seinen spezifischen Eigenschaften und durch eine Ikone auf der Karte leicht zu erkennen. Mit den ANGRIFFS-Karten werden die Gegner besiegt (das ist ja schließlich das Ziel des Spiels), indem mindestens zwei seiner Resistenzwerte (KONDITION, ENERGIE und GEIST) ausgelöscht werden, während die VERTEIDIGUNGS-Karten dies zu verhindern versuchen. Die MACHT-Karten fügen alle aus dem Trickfilm bekannten Techniken hinzu, während die ERFAHRUNGS-Karten den Charakter weiterbilden. Die KRITISCH-Karten stellen die Verletzungen dar, die während eines Kampfes erhalten werden, während die VORFALLS-Karten unvorhersehbare Dinge geschehen lassen, die uns die Phantasie von Toriyama beschert. Das Spiel besteht aus den phantasievollsten Zweikämpfen, auch solche, die im Trickfilm nie vorgekommen sind. Treffen in Dragon Ball zwei Charaktere mit unterschiedlichen Kampfebenen aufeinander, ist das Resultat vorbestimmt. In dem Spiel kann aber jeder mit Hilfe der ERFAHRUNGS-Karten auf die gleiche Ebene seines Gegners gesetzt werden und so den Kampf ausgeglichener gestalten. Die Strategie beruht auf der Kombination der MACHT-Karten mit ANGRIFFS- und VERTEIDIGUNGS-Karten und ein Quäntchen Glück. Wenn man sich sein Kartendeck zusammenstellt, muss man seine Strategie beachten, um während der Partie zum richtigen Moment die richtigen Karten verfügbar hat. Jeder Spieler hat da sein eigenes Rezept, es können aber auch thematische Decks verwendet werden, um die Zusammenstellung des eigenen Kartendecks zu vereinfachen

DIE TURNIERE

In Italien gibt es sogenannte „Dragon Ball Clubs", wo man sich wöchentlich trifft, um lokale Miniturniere zu veranstalten, die Tenkaichi-Turniere genannt werden.

Die Gewinner dieser Turniere erhalten „Siegerpunkte", die ihnen gewisse Ränge in der Dragon Ball Welt erteilen: Schüler sind alle Mitglieder, gefolgt von Meistern, die mindestens 10 Tenkaichi-Turniere gewonnen haben und den Legendären Helden, die auf landesweiten Turnieren gewonnen haben.



Die landesweiten Turniere tragen den Titel „Turniere der 4 Galaxien", weil die teilnehmenden Spieler aus ganz Italien stammen. Es gibt auch eine nationale Rangliste der besten Spieler, die nach den Ergebnissen der Teilnahmen an Turnieren berechnet wird.

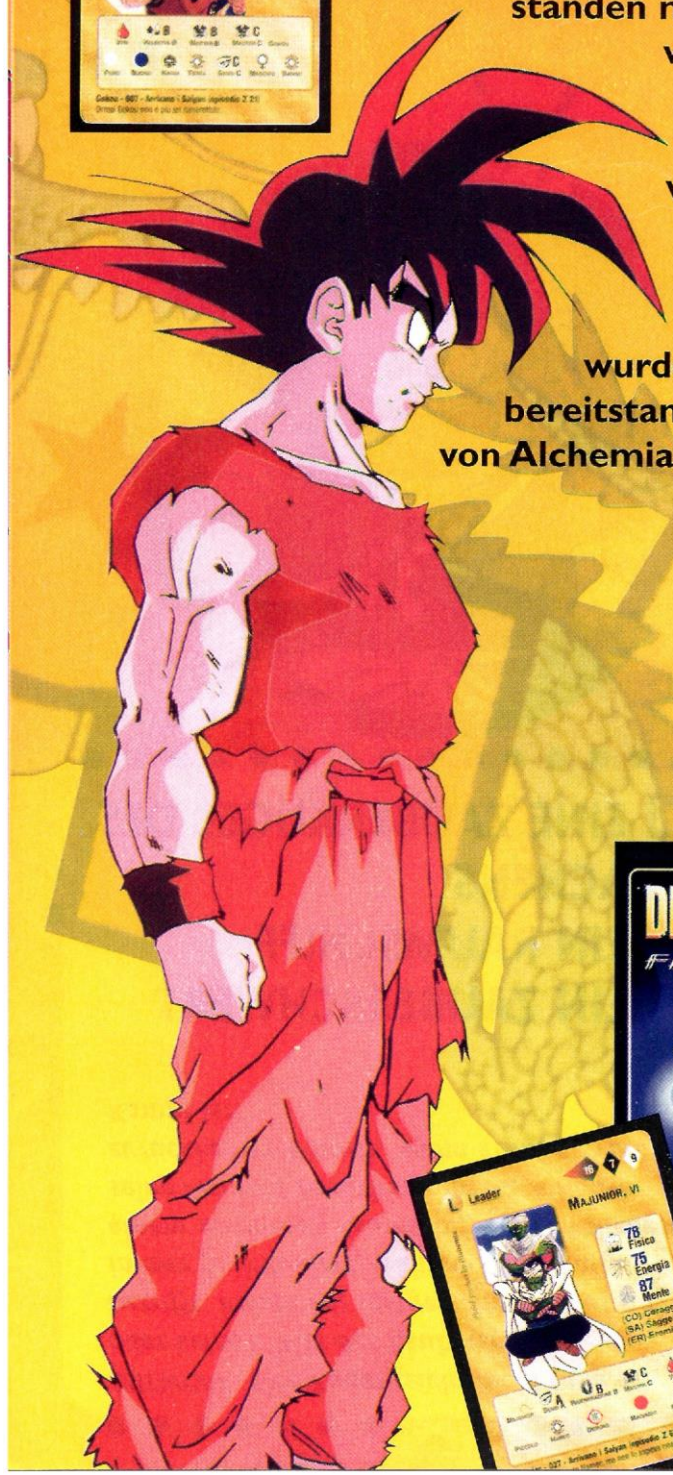
WIE ALLES ENTSTAND

Das Spiel wurde in Italien ausgedacht und existiert inzwischen schon einige Jahre, in denen auf der schönen Halbinsel weit mehr als zwanzig Millionen Karten hergestellt und verkauft wurden.

Die beiden Erfinder nennen sich gerne mit den Namen der beiden Dragonball-Darsteller, die ihnen charakterlich übrigens recht ähnlich sind: Fabio „Vegeta“ und Alessandro „Majunior“. Die erste Idee und die Grundregeln entstanden an einem Abend auf ein paar Blättern mit Kritzeleien, aber schon bald entstanden mehrere Prototypen des Spiels, die von Playtesters in ganz Italien zu Spielsimulationen verwendet wurden.

Anschließend wurden einige Verbesserungen und vor allem Vereinfachungen der Spielphasen vorgenommen.

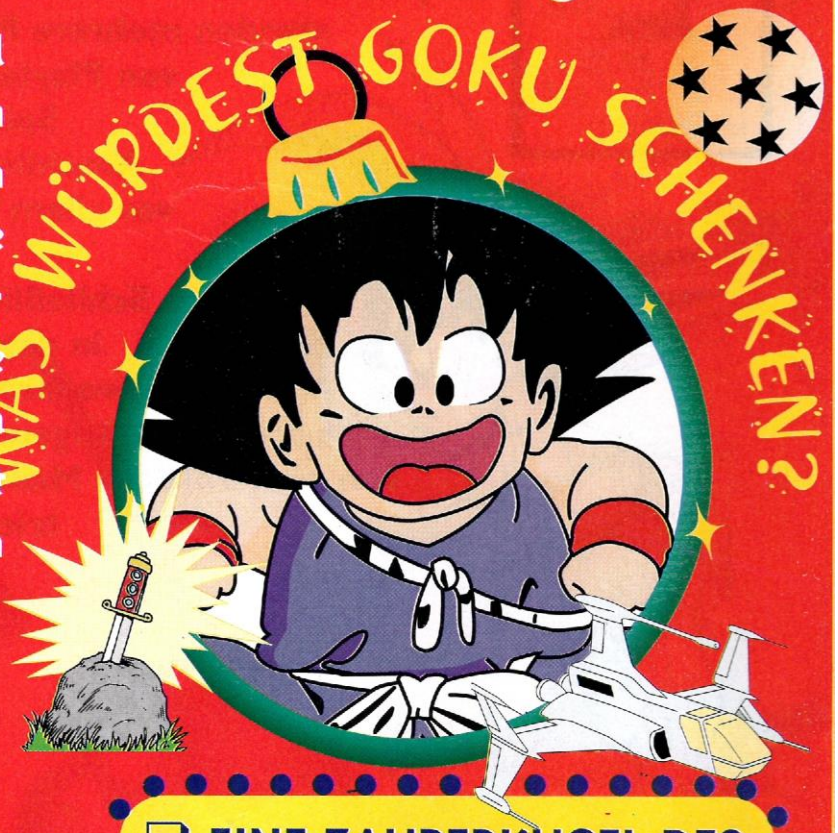
Schließlich ging man zur Herstellungsphase über, in der die Graphik der Karten ausgearbeitet wurde, wonach die Karten in ganz Italien zum Verkauf bereitstand. Augenblicklich wird das Spiel in Italien von Alchemia aus Mailand hergestellt und vertrieben.



Es ist Weihnah:

was schenken wir unseren Lieblingen?

Dieses Weihnachtsspielchen wird Euch gefallen, es ist zugleich auch ein Geschicklichkeitsspiel. Wir haben uns gedacht, daß wir das passende Weihnachtsgeschenk für einige unserer lieben Freunde auswählen, die uns in dieser Ausgabe begleiten... an die anderen, die wir nicht erwähnt haben, könnt Ihr dann gemeinsam mit Euren Freunden denken.



- ❑ EINE ZAUBERKUGEL DES DRACHENS
- ❑ EIN RAUMSCHIFF
- ❑ EIN ZAUBERSCHWERT

ANTWORT: Eine Kugel reicht nicht (alle 7 oder keine). Was das Zauberschwert betrifft, haben wir festgestellt, dass es nicht immer funktioniert, während GOKU auf einem modernen Raumschiff schnell fliehen, seine Freunde besuchen und nach Hause zurückkehren könnte, wenn er müde vom Kampf ist!

WAS WÜRDEST DU PIKACHU SCHENKEN?

- ❑ EINE GELBE DECKE
- ❑ EINE LAMPE
- ❑ EIN STÜCK KÄSE

ANTWORT: Eine Lampe, die ihm Gesellschaft leistet, während er in der Poké-Kugel eingeschlossen ist. Der arme ist alleine im Dunkeln so ängstlich!

WAS WÜRDEST DU ASH KETCHUM SCHENKEN?

- ❑ EIN ABENTEUERBUCH
- ❑ EIN SKATEBOARD
- ❑ EIN BASEBALL-HANDSCHUH

ANTWORT: Ein Baseball-Handschuh! Der kleine und unerschrockene Tai hat zum Lesen keine Zeit und für ein Skateboard ist er viel zu waghalsig! Da er Sport sehr liebt, würde ihn Baseball froh machen!

WAS WÜRDEST DU TAI SCHENKEN?

- ❑ EINE MÜTZE
- ❑ DAS HANDBUCH DES PERFEKTEN TRAINERS
- ❑ EIN NEUES POKÉMON

ANTWORT: Auch wenn er es kaum abwarten kann, zum besten Trainer der Welt zu werden, bevorzugt Ash direkt gemachte Erfahrungen gegenüber Ratschlägen aus einem Buch. Was die Mütze betrifft, so würde er die von der Liga niemals absetzen. Da bleibt nur ein neues Pokémon, das in eine Poké-Kugel einzuschließen ist: Dieses Geschenk würde ihn wirklich glücklich machen!

WAS WÜRDEST DU SAILOR MOON SCHENKEN?

- ❑ KATZE
- ❑ HUND
- ❑ PFERD

ANTWORT: Eine Katze, da Luna Sailor Moon über ihre wahre Vergangenheit und ihre Mission aufgeklärt hat.

DEX

Pokémon-DigimonDragonball..... *Jeden Tag sehen wir sie im Fernsehen und spielen mit ihnen in Videospielen oder sammeln ihre phantastischen Karten. Wie heißen sie aber, und welche "Kräfte" besitzen sie? Viele von Euch wissen da sicher bestens bescheid, für alle jene aber, die sich einen ganz eigenen Leitfaden wünschen, hat Gamesland eine Liste Eurer Lieblinge zusammengestellt. Zum ersten Mal und exklusiv für Euch auch das Dragonbal-Dex mit dem Versprechen, dass wir Euch über neue Helden dieser längsten und erfolgreichsten TV-Serie auf dem neusten Stand halten werden.*

POKÉMON DEX

01 BISASAM

02 BISAKNOSP

03 BISAFLOR

04 GLUMANDA

05 GLUTEXO

06 GLURAK

07 SCHIGGY

08 SCHILLOK

09 TURTOK

10 RAUPY

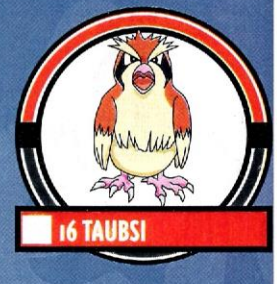
11 SAFCON

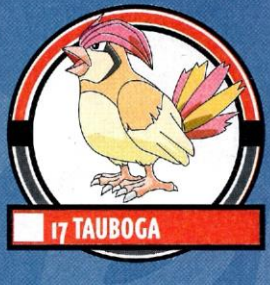
12 SMETTBO

13 HORNLIU

14 KOKUNA

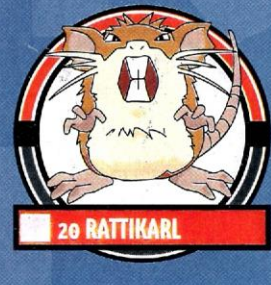
15 BIBOR

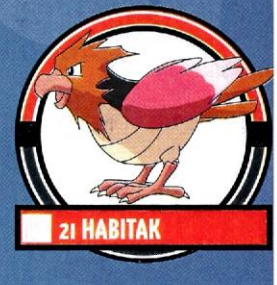

16 TAUBSI


17 TAUBOGA

18 TAUBOSS

19 RATTFRATZ


20 RATTIKARL


21 HABITAK

22 IBITAK

23 RETTAN

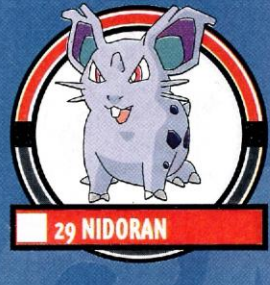
24 ARBOK

25 PIKACHU

26 RAICHU

27 SANDAN

28 SANDAMER


29 NIDORAN

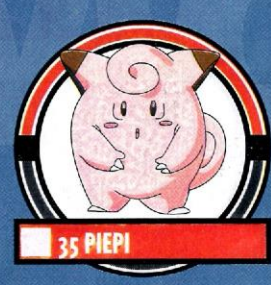
30 NIDORINA

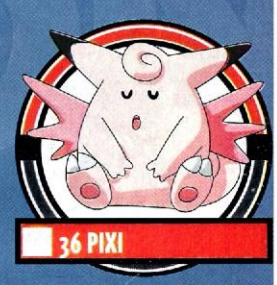
31 NIDOQUEEN

32 NIDORAN

33 NIDORINO

34 NIDOKING


35 PIEPI


36 PIXI

37 VULPIX

38 VULNONA

39 PUMMELUFF

40 KNUDDELUFF

41 ZUBAT

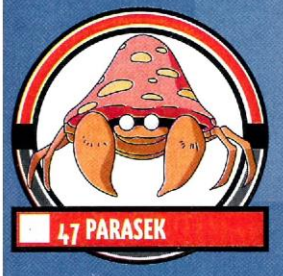
42 GOLBAT

43 MYRAPLA

44 DUFLOR

45 GIFLOR

46 PARAS



47 PARASEK

48 BLUZUK

49 OMOT

50 DIGDA

51 DIGDRI

52 MAUZI

53 SNOBILIKAT

54 ENTON

55 ENTORON

56 MENKI

57 RASAFF

58 FUKANO

59 ARKANI

60 QUAPSEL

61 QUAPUTZI

62 QUAPPO

63 ABRA

64 KADABRA

65 SIMSALA

66 MACHOLLO

67 MASCHOK

68 MACHOMEI

69 KNOFENSA

70 ULTRIGARIA

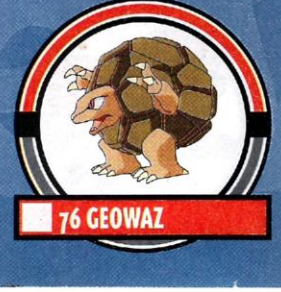
71 SARZENIA

72 TENTACHA

73 TENTOXA

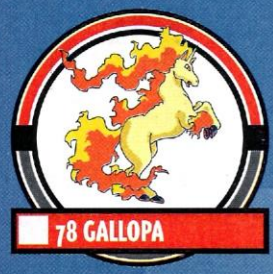
74 KLEINSTEIN

75 GEOROK



76 GEOWAZ

77 PONITA



78 GALLOPA

79 FLEGMON

80 LAHMUS

81 MAGNETILO

82 MAGNETON

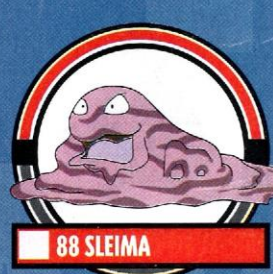
83 PORENTA

84 DODU

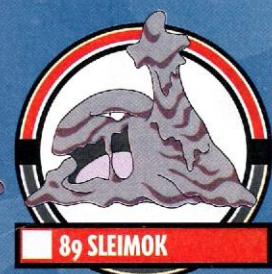
85 DODRI

86 JUROB

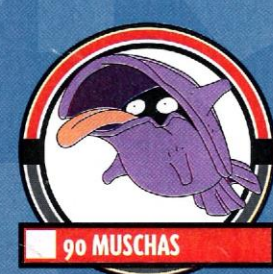
87 JUGONG



88 SLEIMA

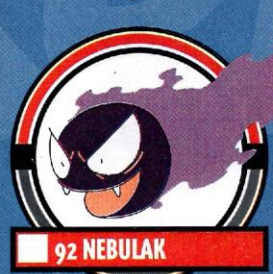


89 SLEIMOK



90 MUSCHAS

91 AUSTOS



92 NEBULAK

93 ALPOLLO

94 GENGAR

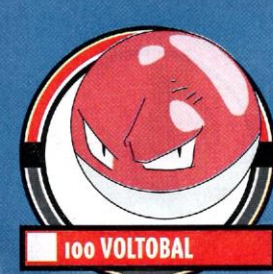
95 ONIX

96 TRAUMATO

97 HYPNO

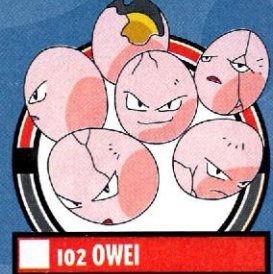
98 KRABBY

99 KINGLER



100 VOLTOBAL

101 LEKTROBAL



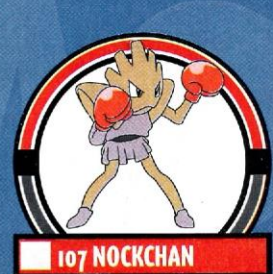
102 OWEI

103 KOKOWEI

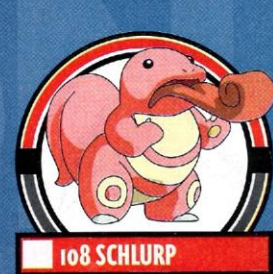
104 TRAGOSSO

105 KNOGGA

106 KICKLEE



107 NOCKCHAN



108 SCHLURP

109 SMOGON

110 SMOGMOG

111 RIHORN

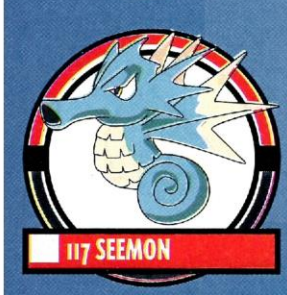
112 RIZEROS

113 CHANEIRA

114 TANGELA

115 KANGAMA

116 SEEPER


117 SEEMON

118 GOLDINI

119 GOLKING

120 STERNDU

121 STARMIE

122 PANTIMOS

123 SICHLOR

124 ROSSANA

125 ELEKTEK

126 MAGMAR

127 PINSIR

128 TAUROS

129 KARPADOR

130 GARADOS

131 LAPRAS

132 DITTO

133 EVOLI

134 AQUANA

135 BLITZA

136 FLAMARA

137 PORYGON

138 AMONITAS

139 AMOROSO

140 KABUTO

141 KABUTOPS

142 AERODACTYL

143 RELAXO

144 ARKTOS

145 ZAPDOS

146 LAVADOS

147 DRATINI
148 DRAGONIR
149 DRAGORAN
150 MEWTU
151 MEW
152 CHIKORIITA
153 BEIRIIFU
154 MEGANIUMU
155 HINOARASHI
156 MAGUMARASHI
157 BAKUFUUN
158 WANINOKO
159 ARIGEITSU
160 OODAIRU
161 OTACHI
162 OOTACHI
163 HOOHOO
164 YORUNOZOKU
165 REDIBA
166 REDIAN
167 ITOMARU
168 ARIADOSU
169 KUROBATTO
170 CHONCHII
171 RANTAAN
172 PICHU
173 PII
174 PUPURIN
175 TOGEPI
176 TOGRCHIKKU
177 NEITI
178 NEITIO
179 MERIIPU
180 MOKOKO
181 DENRYUU

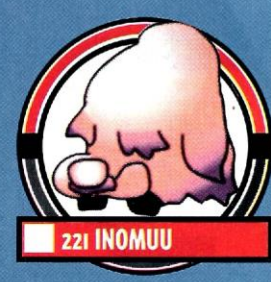
182 KIREIHANA
183 MARIRU
184 MARIRURI
185 USOKKI
186 NYOROTONO
187 HANEKKO
188 POPOKKO
189 WANEKKO
190 ELPAMU
191 HIMANATTSU
192 KIMAWARI
193 YANYANMA
194 UPAA
195 NUOO
196 EEFI
197 BURAKKII
198 YAMIKARASU
199 LOWKING
200 MAUMA
201 ANNOON
202 SOONANSU
203 KIRINRIKI
204 KUNUGIDAMA
205 FORETOSU
206 NOKOTCHI
207 GURAIGAA
208 HAGANEERU
209 BURUU
210 GURANBURU
211 HARIISEN
212 HATSAMU
213 TSUBOTSUBO
214 HERAKUROSU
215 NYUURA
216 HIMEGUMA

217 RINGUMA

218 MAGUMAGGU

219 MAGUKARUGO

220 URIMUU


221 INOMUU

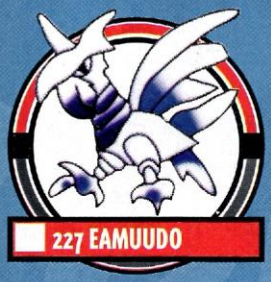
222 SENIIGO

223 TEPPUO

224 OKUTAN

225 DETIBAADO

226 MANTAIN

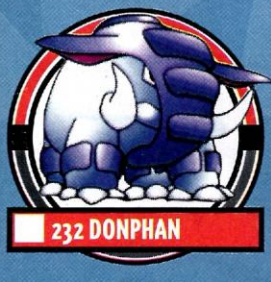

227 EAMUUDO

228 DERUBIRU

229 HERUGA

230 KINGDORA

231 GOMAZU


232 DONPHAN

233 PORIGON 2

234 ODOSHISHI

235 DOOBURU

236 BARUKII

237 KAPOERA

238 MUCHURU

239 EREKIDDO

240 BUBII

241 MIRUTANK

242 HAPINASU

243 RAIKOU

244 ENTEI

245 SUIKUN

246 YOOGIRASU

247 SANAGIRASU

248 BANGIRASU

249 LUGIA

250 HOUOU

251 SEREBII

DIGIMON DEX

1 Koromon

2 Tsunomon

3 Yokomon

4 Motimon

5 Tanemon

6 Bukamon

7 Tokomon

8 Agumon

9 Gabumon

10 Biyomon

11 Tentomon

12 Palmon

13 Gomamon

14 Patamon

15 Kuwagamon

16 Greymon

17 Shellmon

18 Garurumon

19 Seadramon

20 Monochromon

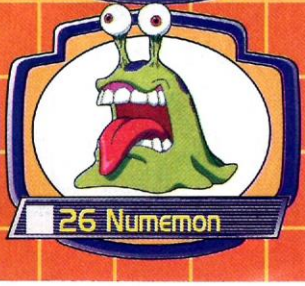
21 Birdramon

22 Meramon

23 Kabuterimon

24 Andromon

25 Togemon


26 Numemon

27 Monzaemon

28 Ikkakumon

29 Unimon
30 Leomon
31 Ogremon
32 Devimon
33 Frigimon
34 Mojyamon
35 Sukamon
36 Centarumon
37 Bakemon
38 Elecmon
39 Botamon
40 Punimon
41 Poyomon
42 Yuramon
43 Angemon
44 Whamon
45 Drimogemon
46 Etemon
47 Gazimon
48 Pagumon
49 SkullGreymon
50 Kokatorimon
51 Tyrannomon
52 Piximon
53 Datamon
54 MetalGreymon
55 DemiDevimon
56 WereGarurumon
57 Digitamamon
58 Vegiemon
59 Myotismon
60 Vademon
61 Pabumon
62 Gekomon
63 Otamamon
64 ShogunGekomon
65 Garudamon
66 Flymon
67 Gatomon
68 Nanimon

69 Devidramon
70 Dokugumon
71 Mammothmon
72 Gesomon
73 Raremon
74 SkullMeramon
75 Wizardmon
76 Pumpkinmon
77 Gotsumon
78 Lillymon
79 Phantomon
80 DarkTyrannomon
81 Gizamon
82 Zudomon
83 MegaSeadramon
84 Angewomon
85 Tuskmon
86 Snimon
87 MegaKabuterimon
88 MagnaAngemon
89 VenomMyotismon
90 WarGreymon
91 MetalGarurumon
92 Nyaromon
93 Salamon
94 Parrotmon
95 Chuumon
96 MetalSeadramon
97 Machinedramon
98 Piedmon
99 Puppetmon
100 Scorpiomon
101 Divermon
102 Kiwimon
103 Mushroomon
104 Blossomon
105 Floramon
106 Deramon
107 Cherrymon
108 Garbagemon

DRAGONBALL & DRAGONBALL Z

DEX

001 GOKOU LEADER DB

DER KLEINE JUNGE HAT DIE ARMEE DER ROTEN SCHLEIFE BESIEGT UND AN ZWEI TENKAI-CHI-TURNIEREN TEILGENOMMEN

002 GOKOU LEADER DBZ

SEIN SAYAN-URSPRUNG WIRD IHN ZUM STÄRKSTEN KRIEGER DER WELT MACHEN

003 RADITZ LEADER DBZ

DER BRUDER VON GOKU IST AUF DIE ERDE GEKOMMEN, UM IHN ZU ZWINGEN, DEN SAIYAN BEIZUTRETEN

004 GOHAN LEADER DBZ

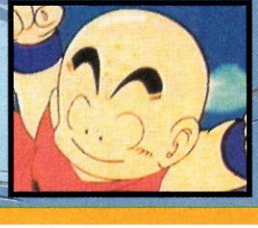
GOHAN, DER SOHN VON GOKOU UND CHI-CHI; DURCH HARTES TRAINING WIRD ER ZU EINEM DER STÄRKSTEN KRIEGER

005 NAPPA LEADER DBZ

DER PARTNER VON VEGETA; GROSS UND STARK, LÄSST ER SICH VON GEWALTTÄTIGEN GEFÜHLEN EINNEHMEN

006 KLYLIN LEADER DB

DER KLEINE SCHÜLER DES EREMITEN DER SCHILDKRÖTE TRAINIERT MIT GOKU. BALD SCHON VERBINDET DIE BEIDEN EINE TIEFE FREUNDSCHAFT



007 KLYLIN LEADER DBZ

MIT GOKU AUSSER GEFECHT, BEGLEITET ER GOHAN AUF NAMECC, WO ER SICH AUF SEINEN SCHARFSINN VERLASSEN KANN

008 YAJIROBE LEADER DB

DER TRÄGE UND GEFRÄSSIGE EINSAME KRIEGER HILFT GOKU BEIM KAMPF GEGEN DEN GROSSEN MAGIER PICCOLO

009 MAJUNIOR LEADER DB

DER SOHN DES GROSSEN MAGIERS PICCOLO WILL DEN TOD SEINES VATERS RÄCHEN

010 MAJUNIOR LEADER DBZ

WIRD ER AUF SEINEN HEIMATPLANETEN NAMECC ZURÜCKKEHREN?

011 VEGETA LEADER DBZ

DER HERRSCHER DER SAIYAN; SEIN ÜBERTRIEBENER STOLZ FÜHRT IHN ZU ZAHLREICHEN AUSEINANDERSETZUNGEN MIT GOKOU

012 CHI-CHI LEADER DB

DIE IRDISCHE FRAU VON GOKU UND MUTTER VON GOHAN UND GOTEN; SIE BESITZT EINEN SCHRECKLICHEN CHARAKTER

013 TENSHINHAN LEADER DB

ER BESITZT KAMPFTECHNIKEN ALS HÄTTE ER VIER ARME, DREI AUGEN BESITZT ER WIRKLICH

014 TAOPAIPAI LEADER DB

DER AM BESTEN BEZAHLTE KILLER DER WELT. FAST GELINGT ES IHM, GOKU ZU TÖTEN

015 SHEN LEADER DB

KAMI-SAMA HAT DIESE IDENTITÄT ANGENOMMEN, UM HEIMLICH AM TENKAICHI-TURNIER TEILZUNEHMEN

016 BORA LEADER DB

DER INDISCHE WÄCHTER DES OBELISKEN VON KARIN, VATER VON UPA

017 JUCKIE CHUN LEADER DB

EIN GROSSER KRIEGER, ABER IN WIRKLICHKEIT DER EREMIT DER SCHILDKRÖTE

018 YAMCHA LEADER DB

GOKU TRIFFT IHN IN DER WÜSTE UND SIE WERDEN ZU FESTEN FREUNDEN

019 CHAOZ LEADER DB

DER KLEINE SCHÜLER DER GRU MIT GROSSEN PSYCHISCHEN KRÄFTEN

020 OTOKO LEADER DB

EIN WOLF, DER SICH BEI VOLLMOND IN EINEN MENSCHEN VERWANDELT

021 PUNPUTTO LEADER DB

ER IST EIN GROSSER KINOSTAR, WOLLTE ABER AUCH AN DEM TENKAICHI-TURNIER TEILNEHMEN

022 NAM LEADER DB

ER IST ZUM TENKAICHI-TURNIER GEGANGEN, UM ES ZU GEWINNEN UND SEIN DORF ZU RETTEN

023 GIRAN LEADER DB

ER HAT AM TENKAICHI-TURNIER TEILGENOMMEN, WURDE ABER IM FINALE VON GOGU BESIEGT

024 LAMFAN LEADER DB

DIESE KRIEGERIN SETZT ALLE WAFFEN EIN, DIE MUTTER NATUR IHR GEGEBEN HAT

025 BACTERIAN LEADER DB

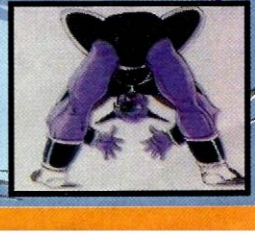
DIESER KRIEGER VERWENDET SEINEN KÖRPERGERUCH ALS WAFFE

026 FREEZER LEADER DBZ

DER GALAKTISCHE TYRANN IN TAUSEND GESTALTEN

027 GINIU LEADER DBZ

DER ANFÜHRER DES GINIU-ANGRIFFSTEAMS, DER STÄRKSTE KRIEGER IN FREEZERS DIENSTEN



028 LIKOOM LEADER DBZ

DER STÄRKSTE DES TEAMS UND IN DER LAGE, VEGETA ZU BESIEGEN

029 GIS LEADER DBZ

GEMEINSAM MIT BARTER BEHERRSCHT ER DIE KOMETEN-TECHNIK

030 BARTER LEADER DBZ

ER HÄLT SICH FÜR DEN SCHNELLSTEN DER GALAXIE, ABER GOKU IST NOCH SCHNELLER

031 GULDO LEADER DBZ

GULDO, DER SELTSAMSTE DES GINIU-TEAMS, ER KANN DURCH SEINEN ATEM DIE ZEIT ANHALTEN

032 NAILS LEADER DBZ

A GUARDIA DEL CORPO DI SAICHOUROU, CHE AVRA' IL CORAGGIO DI AFFRONTARE FREEZER

033 DENDE LEADER DBZ

DER KLEINE NAMECCIANER MIT HEILKRÄFTEN BESCHWÖRT DEN DRACHEN DER SPHÄREN AUF NAMECC HERVOR

034 ZARBON LEADER DBZ

DIESER DIENER VON FREEZER KANN SICH IN EIN EXTREM STARKES MONSTER VERWANDELN

035 DODORIA LEADER DBZ

EINER DER STÄRKSTEN DIENER VON FREEZER, FÜR SEINE GRAUSAMKEIT BEKANNT

036 NAMECCIANER-KRIEGER LEADER DBZ

DIE BEWOHNER DES PLANETEN NAMECC SIND SEHR STARKE KRIEGER

037 DIENER VON FREEZER LEADER DBZ

DER GALAKTISCHE TYRANN BEDIENT SICH AUCH KRIEGER, DIE STRAHLENWAFFEN VERWENDEN MÜSSEN

GAMESLAND

GAMESLAND®
FROHES NEUES JAHR !!!